

**Universidade de Lisboa**



**Banda desenhada e aplicação de processos de síntese na disciplina de Desenho A**

**Joana Duarte Vantache**

**Relatório de prática supervisionada**

**Mestrado em Ensino de Artes Visuais**

**2015**

**Universidade de Lisboa**



**Banda desenhada e aplicação de processos de síntese na disciplina de Desenho A**

**Joana Duarte Vantache**

**Relatório de prática supervisionada**

**Orientador: Professor Doutor Manuel San Payo**

**Mestrado em Ensino de Artes Visuais**

**2015**

**À minha mãe, que me viu iniciar este mestrado  
e partiu antes de o concluir**

## AGRADECIMENTOS

Ao longo deste mestrado surgiram obstáculos que dificultaram a sua realização. No entanto tive o privilégio de ter à minha volta pessoas que me apoiaram.

Assim, agradeço a todos os professores que lecionaram na Faculdade de Belas-Artes, no âmbito deste mestrado. Nesta casa os professores conseguem, não perdendo o rigor, serem compreensivos e flexíveis, adaptando-se as necessidades dos seus alunos.

Às professoras Ana Sofia Freire e Benedita Portugal e Melo, do Instituto de Educação, pelo seu empenho em tornarem as aulas dinâmicas e completas e pelo acompanhamento individual atento.

Ao professor orientador Manuel San Payo, pela sua paciência e flexibilidade que me ajudaram a superar algumas dificuldades. Grata também pelas longas conversas de partilha enriquecedoras e pertinentes.

Ao professor cooperante Saulo Araújo, que foi capaz de, em simultâneo, ser colega, amigo e professor, recebendo-me de forma pedagógica e afetuosa.

Aos vários colegas com quem me cruzei em duas turmas diferentes. Estes proporcionaram-me uma experiência rica de partilha e ajuda. Destaco, entre eles, a Ana Romão, pela sua generosidade de partilha e ajuda e, mais que tudo pela sua amizade.

Ao meu amigo António, pela sua generosidade, disponibilidade e pelo contributo indispensável que me deu.

Aos meus primos, Ana e Bruno, que me introduziram no panorama da Banda Desenhada portuguesa, proporcionando o privilégio de conhecer alguns dos seus autores.

À família e aos amigos que me apoiaram incondicionalmente e forneceram uma ajuda fundamental para realizar este mestrado.

Ao meu pai, pelo seu apoio incondicional, que na medida das suas possibilidades, me ajudou a vários níveis.

Ao Filipe, pela sua paciência, amor e disciplina que me ajudaram a alcançar algumas conquistas.



## RESUMO

A banda desenhada, considerada a 9ª Arte, está no imaginário dos alunos e os seus desenhos são contaminados por esta. A banda desenhada vive dos processos de síntese, sendo por isso pertinente trabalhar estes dois elementos em conjunto, procurando saber se funcionam como um facilitador para a aprendizagem destes conteúdos. Este é o tema central desta intervenção pedagógica, que aconteceu no ano letivo de 2014/2015, na Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão, em Lisboa, com a turma C do 11.º ano, na disciplina de Desenho A do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais. As aulas tiveram um cariz teórico-prático e prático, recorreu-se com frequência ao diálogo com os alunos no sentido de acompanhar o seu processo de trabalho individualmente. Esta abordagem foi possível dado que a turma em causa era constituída apenas por seis alunos. A intervenção foi estruturada em três atividades com um grau crescente de dificuldade. Na primeira atividade foi criada uma personagem, aplicando os processos de síntese e transformações gráficas como simplificação, ampliação e rotação. A segunda atividade consistiu na criação de um ambiente e a integração da personagem nele, recorrendo aos processos de síntese nomeadamente rotação, ampliação, sobreposição, e invenção de ambientes. A terceira atividade foi um projeto que se baseou no trabalho desenvolvido nas atividades anteriores, culminando na criação de uma prancha de banda desenhada, tratada digitalmente e disseminada *online*. Nesta última atividade, foram aplicados os conteúdos usados anteriormente e ainda as transformações infográficas. Tendo em conta a recolha de dados e a observação feita ao longo das aulas pôde verificar-se que esta intervenção foi facilitadora da aprendizagem dos conteúdos programáticos Processos de Síntese e Transformações Gráficas, principalmente do ponto de vista da sua aplicação.

**Palavras-Chave (5) Banda Desenhada; Processos de síntese; Transformação gráfica; Invenção de Ambientes; Transformação Infográfica**

## **ABSTRACT**

Comics, considered to be the “ninth art”, play a role in students imaginary representations and their drawings are tainted by it. Comics live of synthetic processes and, therefore, it’s relevant to consider these two elements as a whole in order to understand if they play a facilitating role in the learning of these contents. This is the key theme of the present pedagogical intervention. This took place during the school year of 2014-2015, at Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão, Lisbon, with the participation of 11th grade students (class C), at the class of Desenho A of the Visual Arts course.

Classes hold a theoretical-practical and only practical nature, appealing to dialogue with the students in order to monitor their individual work process. This approach was possible since the class consisted only of 6 students. The present intervention was structured in three activities, with a growing difficulty level. In the first activity, students created a character, aplying synthethic processes and graphical transformations, such as simplification, extention and rotation. In the second activity, they created an environment in which the character was inserted. Students also applied synthethic processes, such as rotation, extension, superposition and environment invention.

The third activity consisted on a project based on the previously developed work. The last, culminated in the creation of a comics band, treated digitally and diffused online. In this activity, students applied the previously used contents as well as infographic transformations. Regarding the data collection and the observations during classes, it was verified that the employed intervention facilitated the learning of the programmatic contentes of synthethic processes and graphical transformations, mainly regarding their application.

# ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS.....	4
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	8
ÍNDICE DE TABELAS .....	9
INTRODUÇÃO .....	10
PARTE I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA .....	13
1.Procedimentos – Ensaaios.....	13
1.1.Processos de síntese – Transformação Gráfica.....	13
1.1.1. Simplificação .....	13
1.1.2. Ampliação .....	15
1.1.3. Rotação .....	18
1.1.4. Sobreposição.....	19
1.2. Infográfica: utilização de filtros, articulação palavra/imagem .....	21
1.3. Invenção de ambientes - Estratégias de composição e enquadramento .....	23
2. Banda Desenhada – Arte sequencial .....	26
2.1. Breve contextualização histórica – Banda Desenhada e História de Arte.....	27
2.2. Alguns autores pioneiros da Banda Desenha.....	29
2.3. A Banda desenhada moderna.....	34
2.4. Gramática da Banda desenhada.....	37
2.4.1. Estrutura da página de Banda Desenhada.....	38
2.4.2. Planos Visuais .....	39
2.4.3. Ângulos de visão.....	43
2.4.4. Tipos de Balões .....	44
2.4.5. Símbolos .....	46
2.5. Criando um presonagem - Explorando conceitos de McCloud.....	47
2.5.1. Caracterização.....	47
2.5.2. Expressão Facial .....	48
2.5.3. Anatomia expressiva.....	48
Parte II - Caracterização do Contexto Escolar .....	49
1. Freguesia, Agrupamento Escola e Projeto educativo .....	49
1.1. Freguesia de Penha de França .....	49
1.2. Agrupamento Escola.....	50
1.3. Projeto educativo .....	51
2. Escola .....	52
3. Recursos Humanos .....	53
4. Oferta de escola .....	54
5. Caractrização da turma.....	54
Parte III - Enquadramento da Unidade didática.....	56
1. Curso, Disciplina e Unidade Didática .....	56
1.1. Curso.....	56
1.2. Disciplina.....	56
1.3. Unidade Didática .....	57
2. Projeto da intervenção pedagógica.....	57
2.1 Planificação do projecto .....	58
2.2. Sala e Equipamento .....	59
2.2.1. Biblioteca e Centro de Recurso Educativos.....	62
2.3. Metodologia.....	63
2.4. Estratégias de ensino .....	63
2.5. Avaliação.....	66
2.6. Descrição sumária das aulas .....	67

Atividade 1 .....	67
Aula n.º 1 – 16/10/2014 (50 min).....	67
Aula n.º 2 – 20/10/2014.....	67
Aula n.º 3 – 21/10/2014 (50 min).....	68
Aula n.º 4 – 22/10/2014 (100 min).....	69
Aula n.º 5 – 27/10/2014 (100 min).....	69
Aula n.º 6 – 28/10/2014 (50 min).....	70
Visita de estudo – 29/10/2014 .....	70
Atividade 2.....	71
Aula n.º 7 – 24/11/2014 (100 min).....	71
Aula n.º 8 – 25/11/2014 (50 min).....	71
Aula n.º 9 – 27/11/2014 (100min).....	72
Aula n.º 10 – 01/12/2014 (100 min).....	73
Aula n.º 11 – 2/12/2014 (50 min).....	73
Aula n.º 12 – 4/12/2014 (100 min).....	74
Aula n.º 13 - 9/12/2014 (50 min) .....	75
Atividade 3.....	75
Aula n.º 14 - 22/01/2015 (100 min) .....	75
Aula n.º 15 – 26/01/2015 (100 min).....	76
Aula n.º 16 – 27/01/2015 (50 min).....	77
Aula n.º 17 – 29/01/2015 (100 min).....	77
Aula n.º 18 - 02/02/2015 (100 min) .....	78
Aula n.º 19 – 03/02/2015 (50 min).....	79
Aula n.º 20 – 05/02/2015 (100 min).....	79
Aula n.º 21 – 09/02/2015 (100 min).....	80
2.7. Trabalhos Realizados pelos Alunos .....	81
Atividade 1 - Criar personagem.....	81
Atividade 2.....	88
Atividade 3.....	99
Enunciado: Criação de vinheta com mínimo 6 e máximo 12 vinhetas. A primeira vinheta deve apresentar um papel amanchado e terminar com a personagem criada na atividade 1. .....	99
1ª Fase da atividade 3: .....	99
2ª Fase da atividade 3: Concretização – trabalhar o esboço com os materiais finais. ....	102
PARTE IV – CONCLUSÕES .....	106
1. Dados e discussão dos resultados .....	106
1.1. Questionário, dados e resultados .....	107
a) Atividade 1.....	107
b) Atividade 2 .....	109
c) Atividade 3.....	112
2. Reflexões finais .....	120
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	123
Bibliografia.....	123
Fontes .....	125
Webgrafia .....	126
Videografia .....	126
APÊNDICES.....	128
Apêndice A - Slides aula Banda Desenhada história e linguagem .....	129
Apêndice B – Slides aula Linguagem e Gramática da B.D.....	132
Apêndice C - Slides aula Processos de Síntese .....	135
Apêndice D – Slides aula Enquadramento compondo uma vinheta .....	140
Apêndice E – Enunciado da Atividade 1 .....	143

Apêndice F – Enunciado da Atividade 3 .....	144
Apêndice G – Questionários .....	147
Apêndice H - Exemplos do PixLr .....	149
Apêndice I – Ficha de Informação – Emoções Primárias .....	149
Apêndice J — Ficha de Informação - Músculos do Rosto .....	149
Apêndice K — Ficha de Informação – Corpo Humano e Linguagem Corporal .....	149
Apêndice L — Ficha de Informação – O Gesto.....	149
Apêndice M — Planificações das Aulas .....	149
Apêndice N – Avaliação e Critérios de Avaliação.....	149
Apêndice O – Trabalho Final Apresentado na Exposição.....	149
ANEXOS .....	150
ANEXO A – Relatório das atividades da mestranda Joana Duarte Vantache .....	151

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Figuras usadas na experiencia de Friedrich Wulf sobre a receção e simplificação. Fonte: Arnheim 2001) .....	14
Figura 2: Charles Philippon, Les Poires, paru dans le n ° 56 de La Caricature, 24 novembre 1831, lithographie, collection Ségolène Le Men Fonte: Gombrich, 1994:300.....	15
Figura 3- Relação de proporcionalidade entre o triângulo [ABC] e o [A'B'C'] Fonte: próprio .....	16
Figura 4: Chuck Close. Auto retrato Maquette 1968. Tinta em colagem de gelatin silver prints 23. x 18. in. (60.3 x 46.9 cm.) Fonte: washingtonpost.com.....	17
Figura 5: Chuck Close. Grande Auto Retrato 1967-68. Acrilico em tela; 107 1/2 x 83 1/2" Fonte: washingtonpost.com.....	17
Figura 6: Dürer, xilografia, cerca de 1527. Fonte: Molina , 2001 : 305 .....	17
Figura 7- Rotação de um objeto Fonte: próprio .....	18
Figura 8: Escher – instruções para Caleidociclo. Fonte: Doris Schattschneider e Wallace Walker (1991).....	18
Figura 9: Esquema ilustrando a sobreposição de três retângulos. Fonte: Próprio .....	19
Figura 10: Amadeo de Souza-Cardoso. Chevaux du Sultan 1912. Tinta-da-china sobre Papel. Fonte: Coleção Fundação Calouste Gulbenkian .....	20
Figura 11: Efeito de transparência na sobreposição de dois objetos. Fonte: próprio.....	20
Figura 12: Printscreen de um documento Office Publisher 2007 Fonte: Próprio .....	22
Figura 13: Printscreen da aplicação de tratamento de imagem online Pixlr Editor. Fonte: Próprio .....	22
Figura 14: Vincent Van Gogh (1853-1890) O quarto de Van Gogh em Arles (1889), óleo s/ tela, 72 x90 cm Fonte: <a href="http://www.musee-orsay.fr/">http://www.musee-orsay.fr/</a> .....	23
Figura 15: Esquício da moldura de prespetiva feito por van Gogh em carta ao irmão, Agosto de 1882. Fonte: Revista Sisegnare in Artigo de Antonio Saggio. 2011 .....	24
Figura 16 Roy Lichtenstein 1992 - Quarto em Arles. óleo 320x420cm Fonte: lichtensteinfoundation.org.....	25
Figura 17: Cada vinheta tem o seu próprio ponto focal que depende do seu formato. Fonte: Eisner (1985).....	25
Figura 18: Coluna de Trajano - Friso narrativo com 200 metros um padrão de escultura elevado e uniforme 110 D.C. Fonte: Bell (2009:83).....	27
Figura 19: Pintura Rupestre de arqueiros a caçarem veados Cavalos, Espanha 5000-2000 A.C.. Fonte: Bell (2009:8).....	27
Figura 20: Tapeçaria de Bayeux, c. 1080 fonte: Bell (2009:115) .....	28
Figura 21: Hiroshige, 1852 Estampa Xilográfica, Da série “Imagens de Harimaze de Tokaido. Fonte: Schlombs, 2009:15.....	28
Figura 22: Caricatura de animais - Rolo japonês, autor desconhecido, 1130. Fonte: Bel (2009):128 .....	28
Figura 23: Rodolphe Töpffer. Auto-retrato (1840). Fonte: wikipedia.org .....	29
Figura 24: Excerto da página 12 de Essai de physiognomonie. Töpffer (1845). Fonte: Bibliothèque Nationale de France .....	29
Figura 25: Lutadores de sumo. Fonte: Hokusai (1819) Manwga. volIII. p.14.....	30
Figura 26: New York World - 9 February 1895, p. 10 - Fourth Ward Brownies Mickey. Richeard Outcault. Fonte: Artigo online de Richard D. Olson.....	32
Figura 27: Pin publicitário a High Admiral Cigarettes com Yellow Kid. Fonte: Site sobre Yellow Kid de Mary Wood 2004.....	32
Figura 28: vinheta típica de final de prancha de The Little Nemo.....	33
Figura 29: The Little Nemo in Slumberland - Winsor McCay 1906 .....	33

Figura 30: Personagens Quim e Manecas criados por Stuart Carvalhais em 1915. Fonte: Boléo, 2010.....	34
Figura 31: Spirou, Spirou e Fantásio, Fraquim. Fonte: <a href="http://www.linternaute.com/homme/loisirs/spirou-anniversaire/franquin.shtml">http://www.linternaute.com/homme/loisirs/spirou-anniversaire/franquin.shtml</a> .....	35
Figura 32: As Aventuras de Tim-Tim. Herge. Fonte: <a href="http://tintimportintim.com">tintimportintim.com</a> .....	35
Figura 33: Astérix e Obélix criados por Albert Uderzo (desenho) e René Goscinny. (argumento). 1959 Fonte: <a href="http://bedetecaportugal.weebly.com/asteacuterix.html">bedetecaportugal.weebly.com/asteacuterix.html</a> .....	35
Figura 34: Marvel Comics. (1939) Fonte: <a href="http://wikipedia.org">wikipedia.org</a> .....	36
Figura 35: Detective Comics (DC). (1937). Fonte: <a href="http://Wikipedia.org">Wikipedia.org</a> .....	36
Figura 36: Astro Boy, Osamu Tezuka, 1950. Fonte: <a href="http://wikipedia.org">wikipedia.org</a> .....	37
Figura 37: A princesa e o Cavaleiro (Safire), Osamu Tezuka, 1954. Fonte: <a href="http://wikipedia.org">wikipedia.org</a> .....	37
Figura 38: Estrutura de uma página de Banda Desenhada. Fonte: própria.....	39
Figura 39: Vários pontos de vista do leitor de um mesma cena. Fonte: Eisner (1985):88 .....	40
Figura 40: Vinhetas de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec. Plano Geral. Fonte: Tardi (1978). Adèle e o monstro .p.39.....	40
Figura 41: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec - Adèle e o monstro Plano Conjunto Fonte: Tardi (1978):39 .....	41
Figura 42: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec. Adèle e o monstro. Plano Médio Fonte: Tardi (1978) :39 .....	41
Figura 43: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec Adèle e o monstro Plano Americano Fonte: Tardi (1978):39.....	42
Figura 44: Vinheta de As Aventuras de Timtim - Explorando a Lua . Plano Aproximado Fonte: Hérge (1992):5 .....	42
Figura 45: Vinheta de As Aventuras de Timtim - Explorando a Lua. Primeiro Plano. Fonte: Hérge (1992):5.....	42
Figura 46: Vinheta de Mafalda. Mafalda Imédita. Grande Plano. Fonte: Quino (1990):42 .....	43
Figura 47: Vinheta de As Aventuras de Timtim - Explorando a Lua.Plano de Pormenor. Fonte: Hérge (1992):5.....	43
Figura 48: Vinhata de os Lusíadas adaptados a BD. Ângulo Picado. Fonte: José Ruy (1984). Volume III.:15.....	44
Figura 49: Vinhata de os Lusíadas adaptados a BD. Ângulo Contrapicado. Fonte: José Ruy (1984). Volume III.:16 .....	44
Figura 50: Três tipos de balões verbais: fala, pensamento, grito ou som emanado de um aparelho que emite som. Fonte: Eisner (1985) .....	44
Figura 51: Balão voz off. exemplo de um personagem que fala sem estar visível na cena. Fonte: Luky Luke – Morris (1992).:18 .....	45
Figura 52: fala colectiva - exemplo de personagens a falarem em simultaneo Fonte: Luky Luke - Morris (1992):22.....	45
Figura 53: Balão de fala baixa - exemplo de um personagem a sussurrar. Fonte: Habibi – Craig Thompson 2011:59.....	45
Figura 54: Vinheta de Luky Luke.Caça Fantasmas. balão com simbolos. Fonte Morris (1992). :18 .....	45
Figura 55- Vinheta de Snoopy. The Matchmaker. Signo cinético. Fonte: Schulz (2000):1 .....	46
Figura 56: Vinheta de La Chavalita. Onomatopeias. Fonte: Fagundes (1985):48 .....	47
Figura 57: Antigo Logótipo da Freguesia Penha de França. Fonte: <a href="http://wikipedia.org">wikipedia.org</a> .....	49
Figura 58: Igreja da Penha de França e mural alusivo à Lenda do Lagarto da Penha de França, da autoria de Leonor Brilha. Fonte: próprio .....	49
Figura 59- Escola Secundária Luísa Dona de Gusmão, fachada do edifício do Ginásio. Fonte: próprio.....	52
Figura 60- Escola Secundária Luísa Dona de Gusmão, fachada do edifício principal. Fonte: Próprio .....	52
Figura 61: Áreas, conteúdos e temas (10.º, 11.º e 12.º). Fonte: Programa de Desenho A .....	57
Figura 62- Vista da sala parte da frente da sala.....	60

Figura 63- Vista da sala parte de trás da sala .....	60
Figura 64 Janelas sala, vista para a rua .....	61
Figura 65 - Computador para uso do professor.....	61
Figura 66: Alunos a trabalharem nos computadores do BCRE. Fonte: próprio. ....	62
Figura 67: Esboço do aluno F.. Fonte: próprio.....	81
Figura 68: Esboço da aluna A. Fonte: próprio .....	81
Figura 69: Esboço do aluno M.S.. Fonte: própria.....	82
Figura 70: Esboço da Aluna M.. Fonte: Próprio .....	82
Figura 71: Esboço do aluno P.. Fonte: Próprio.....	83
Figura 72: Esboço da aluna N. Fonte: Próprio.....	83
Figura 73: Trabalho do aluno M.S. Fonte: Próprio .....	84
Figura 74: Trabalho da aluna M. Fonte: Próprio.....	84
Figura 75: Trabalho do aluno P. Fonte: Próprio .....	84
Figura 76: Trabalho da aluna M. Fonte: Próprio.....	84
Figura 77: Trabalho da aluna A. Fonte: Próprio.....	84
Figura 78: Trabalho do aluno F. Fonte: Próprio .....	84
Figura 79: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno F. Fonte: Próprio .....	85
Figura 80: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna A. Fonte: Próprio .....	85
Figura 81: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno M.S.. Fonte: Próprio .....	86
Figura 82: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna M. Fonte: Próprio .....	86
Figura 83: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna N. Fonte: Próprio.....	87
Figura 84: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno P. Fonte: Próprio .....	87
Figura 85: Tarefa 1 da aluna A. Fonte: Próprio.....	88
Figura 86: Tarefa 1 do aluno F.. Fonte: Próprio .....	88
Figura 87: Tarefa 1 da aluna M. Fonte: Próprio.....	89
Figura 88: Tarefa 1 do aluno M.S.. Fonte: Próprio .....	89
Figura 89: Tarefa 1 do aluno P. Fonte: Próprio .....	90
Figura 90: Tarefa 1 da aluna N. Fonte: próprio.....	90
Figura 91: Tarefa 2 da Aluna A. Fonte: Próprio.....	91
Figura 92: Tarefa 2 do aluno F. Fonte: Próprio .....	91
Figura 93: Tarefa2 da aluna M. Fonte: Próprio.....	92
Figura 94: Tarefa 2 do aluno M.S. Fonte: Próprio .....	92
Figura 95: Tarefa 2 da aluna N. Fonte: Próprio .....	93
Figura 96: Tarefa 2 do aluno P. Fonte: Próprio .....	93
Figura 97: Tarefa 3 da aluna A.. Fonte: Próprio.....	94
Figura 98: Tarefa 3 do aluno F.. Fonte: Próprio .....	94
Figura 99: Tarefa 3 da aluna M.. Fonte: Próprio.....	95
Figura 100: Tarefa 3 do aluno M.S.. Fonte: Próprio .....	95
Figura 101: Tarefa 3 da aluna N.. Fonte: Próprio .....	96
Figura 102: Tarefa 3 do aluno P.. Fonte: Próprio .....	96
Figura 103: Tarefa 4 do aluno F. Fonte: Próprio .....	97
Figura 104: Tarefa 4 da aluna A.. Fonte: Próprio.....	97
Figura 105: Tarefa 4 da aluna M.. Fonte: Próprio.....	97
Figura 106: Tarefa 4 do aluno M.S... Fonte: Próprio .....	98
Figura 107: Tarefa 4 do aluno P... Fonte: Próprio .....	98
Figura 108: Tarefa 4 da aluna N.. Fonte: Próprio .....	98
Figura 109 - Story board e Esboço da aluna A. Fonte: Próprio .....	99
Figura 110 - Story board e Esboço do aluno F. Fonte: Próprio.....	100
Figura 111 - Story board e Esboço do aluno M.S.. Fonte: Próprio .....	100
Figura 112 - Story board e Esboço da aluna N. Fonte: Próprio .....	101
Figura 113 - Story board e Esboço do aluno P. Fonte: Próprio.....	101
Figura 114- trabalho final da aluna A.após o primeiro tratamento digital. Fonte: Próprio.....	102



Figura 115- trabalho final do aluno F.. Fonte: Próprio.....	102
Figura 116- - trabalho final do aluno M.S.. Fonte: Próprio .....	103
Figura 117- trabalho final da aluna M.. Fonte: Próprio .....	103
Figura 118- trabalho final da aluna N.. Fonte: Próprio .....	104
Figura 119- trabalho final do aluno P.. Fonte: Próprio.....	104
Figura 120- Print Screen do blog d'um papel amachucado nasce uma história aos quadradinhos ..	105

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1-Classificação das várias componentes da Atividade 1 .....	107
Gráfico 2- Classificação das várias componentes da Atividade 2 .....	110
Gráfico 3- Questões colocadas para aferir o grau de aprendizagem das várias componentes da Atividade 3 .....	113
Gráfico 4- Questões colocadas para aferir a importância para as aprendizagens dos processos de síntese - transformação na realização da Atividade 3 .....	114
Gráfico 5- Questões colocadas para aferir condições de tempo e espaço para realizar a Atividade 3 .....	115

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Questões abertas sobre a atividade 1 .....	108
Tabela 2: Questões abertas sobre as 4 tarefas da atividade 2 .....	111
Tabela 3: questões relacionadas com as aprendizagens dos processos de síntese- transformações gráficas e a Banda Desenhada.....	112
Tabela 4: Respostas de cada aluno sobre a motivação que atividade criou para desenhar à vista...	116
Tabela 5: Respostas de cada aluno sobre a motivação para trabalhar banda desenhada.....	117
Tabela 6: Respostas dos alunos sobre se as questões feitas ao longo do seu trabalho motivaram a fazer o mesmo noutros trabalhos. ....	118
Tabela 7: respostas dos alunos sobre a contribuição do trabalho do projeto para a aprendizagem das transformações gráficas.....	118
Tabela 8: Resposta dos alunos sobre outras aprendizagens que tenham surgido nesta atividade....	119

# INTRODUÇÃO

Os processos de síntese são utilizados na realização do desenho da banda desenhada em muitos aspetos. Ao observar o seu processo pode identificar-se a aplicação de várias transformações gráficas tendo como a mais evidente a simplificação, por nivelamento, ou a mais comum, por acentuação. Este processo em particular foi sendo desenvolvido ao longo da história de arte principalmente pelos grandes mestres. Vasari salienta a diferença dos trabalhos iniciais e finais de Ticiano. Os primeiros apresentam uma técnica complexa e pesada, as suas últimas obras, a técnica surge mais solta. Tal simplificação apenas foi possível após a experiência complexa com que o pintor se confrontou anteriormente (Gombrich, 1994). No entanto houve um momento na história de arte em que foi possível experimentar e desenvolver este processo inovador. Em muito contribui para isto o humorista e desenhador Rodolphe Töpffer com o seu ensaio de fisionomia (1845).

A história ilustrada à qual a crítica de arte não dá atenção e que raramente preocupa os letrados, sempre exerceu grande atração. Mais, na verdade, que a própria literatura, pois além do facto de que há mais gente capaz de ver do que ler, agrada às crianças e às massas, parcelas do público que seria especialmente desejável promover. Com a dupla vantagem de apresentar concisão e clareza, a história ilustrada, em condições de igualdade, acabará por suplementar a outra, por dirigir-se com maior agilidade a um maior número de mentes; e também porque, em qualquer contexto, aquele que emprega um método tão direto leva vantagem sobre os que falam por capítulos. (R. Töpffer (1845) cit E. H. Gombrich, 1986: 296)

A temática abordada nesta intervenção será a Banda Desenhada, sendo que, para isso, os alunos irão desenvolver os conteúdos programáticos de processos de síntese – transformação gráfica, infográfica e invenção. A escolha do tema Banda Desenhada, que como foi referido anteriormente é pertinente para o desenvolvimento dos conteúdos programáticos, foi motivada, por um lado, pelo interesse que alguns alunos mostraram por este tema em conversas informais e, por outro, pelo próprio interesse da autora deste relatório pelo tema.

No presente relatório serão apresentados os conteúdos que fundamentam o projeto de intervenção pedagógica, assim como a sua planificação e concretização. Esta foi realizada no ano letivo de 2014-2015, na Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão, em Lisboa, com a turma C do 11.º ano, na disciplina de Desenho A do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais em articulação e supervisão do professor cooperante Saulo Araújo.

A intervenção letiva teve a duração de 21 aulas (13 aulas de 100 minutos e 8 de 50 minutos). As aulas foram teórico-práticas e práticas. As atividades foram intercaladas com as aulas do professor cooperante, como uma estratégia pedagógica que permitiu aos alunos conhecerem diferentes abordagens do desenho.

No 1º período foram lecionadas 13 aulas (7 de 100 minutos e 6 de 50 minutos) e também

realizada, em conjunto com o professor cooperante, uma visita de estudo ao 25º Festival Internacional de Banda Desenhada da Amadora. No 2º Período foram lecionadas 8 aulas (6 de 100 minutos e 2 de 50 minutos).

As questões colocadas nesta intervenção foram as seguintes:

1. Em que aspeto a banda desenhada é facilitadora da aprendizagem dos conteúdos programáticos Processos de Síntese – Transformações Gráficas?
2. Trabalhar com a banda desenhada e com os processos de Síntese – Transformações Gráficas motiva os alunos a sentirem necessidade de fazer registos gráficos e observarem o mundo que os rodeia?

O projeto de intervenção está estruturado em três atividades com um grau crescente de dificuldade e complexidade. A primeira atividade tem como objetivo a criação de uma personagem, aplicando os processos de síntese e transformações gráficas como a simplificação, ampliação e rotação. A segunda atividade consiste na criação de um ambiente, seguida do desenho de uma personagem integrando-a nele. Nesta atividade, devem ser aplicados os processos de síntese rotação, ampliação e sobreposição, bem como a invenção de ambientes através da experimentação de grafismos variados. A terceira atividade é um projeto que se baseia no trabalho desenvolvido nas atividades anteriores e culmina num trabalho final, desenvolvido através de *meios* manuais e tratado digitalmente e disseminado *online*. Nesta última atividade, são aplicados os conteúdos usados anteriormente e ainda as transformações infográficas.

Quanto à organização do relatório, este está estruturado em quatro partes, uma parte introdutória, uma parte de referências bibliográficas e um conjunto de documentos anexados.

Na primeira parte é feito um enquadramento teórico a partir da revisão da literatura referente aos conteúdos programáticos e assuntos desenvolvidos na intervenção pedagógica. Este capítulo está subdividido em 2 pontos; o primeiro diz respeito aos processos de sínteses e transformações gráficas sendo referidas algumas destas quanto aos seus processos, aplicações no desenho e demonstrando exemplos de artistas que recorreram a cada um destes processos. O segundo ponto desenvolve os elementos essenciais da Banda desenhada, começando por defini-la e contextualizá-la na arte, seguindo-se a referência a alguns dos artistas pioneiros e atuais da 9ª arte. Por fim, foi feito um resumo da sua gramática, devidamente ilustrada com desenhadores de referência.

A segunda parte consiste num breve enquadramento do contexto escolar, começando na freguesia, passando pelo Agrupamento escola e terminando na escola e turma onde foi implementado o projeto de intervenção pedagógica.

A terceira parte enquadra a unidade didática no Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais e disciplina de Desenho A, seguido da descrição e planificação do projeto da intervenção

pedagógica. Dentro deste ponto é também enumerado o material e equipamento da sala onde decorreu o projeto, bem como a metodologia de investigação utilizada, as estratégias de ensino aplicadas e os elementos de avaliação. Consta ainda deste ponto a descrição sumária das aulas assim como os trabalhos dos alunos realizados no decorrer da concretização do projeto.

A quarta parte vem concluir o relatório apresentando os resultados obtidos, bem como uma reflexão final sobre o projeto.

# **PARTE I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

## **1.Procedimentos – Ensaaios**

### **1.1.Processos de síntese – Transformação Gráfica**

#### **1.1.1. Simplificação**

No ato visual, o observador é muitas vezes levado a simplificar. Ou seja, o trajeto que o olhar percorre ao observar um objeto tende a ser limitado. Quando se trata de representar esse objeto, há a tendência de ser seletivo nos elementos que se escolhem, para melhor compreender o objeto e evidenciar a sua natureza. (Rocha de Sousa 1980)

Ora, esta tendência é explicada pela psicologia Gestalt como refere Arnheim quando enuncia a lei básica da percepção: “ (...) qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto permitem as condições dadas.” (Arnheim, 2001, p.55)

Pode-se encontrar este processo ao longo da história e mesmo na pré-história, quando observamos os desenhos simplificados, por exemplo na pintura Rupestre da figura 18 (na página 33), onde são representados de forma simplificada arqueiros a caçar veados.

Não só ao longo da história de arte mas também ao longo da vida dos grandes mestres da pintura se verifica que estes acabam por recorrer a este processo para melhor transmitirem a sua visão. Como sugere Gombrich em *Arte e Ilusão*, um estudo da psicologia da representação pictórica:

“Muitas invenções técnicas arrastam consigo por algum tempo uma certa quantidade de superstições, e são forçadas a desvios desnecessários, que gradualmente se eliminam, graças a atalhos que encurtam caminho e ao refinamento dos meios. Sabemos que, na história de arte esse processo se deve, em geral, aos grandes mestres. Mesmo os maiores dentre eles – e talvez principalmente os maiores – começam as suas carreiras com uma técnica muito circunscrita, e até pesada, nada deixando ao acaso. Lemos o comentário de Vasari sobre a diferença entre a primeira maneira de Ticiano e a técnica mais solta das suas última obras-primas. Uma simplificação tão sublime só é possível com base em complexidades anteriores.” (Gombrich, 1986:290)

### a) Simplificação por nivelamento e Simplificação por acentuação

A partir de uma investigação sobre os efeitos dos estímulos enfraquecidos na percepção, pode verificou-se que os observadores simplificam o modelo, reduzindo as características estruturais mas também tornando o desenho mais complexo em relação ao original (Arnheim 2001). Friedrich Wulf uma experiência semelhante onde constatou que, perante uma figura de características ambíguas, (i.e. um triângulo com “asas”, em que uma é ligeiramente maior que outra [Figura 1a]). Podem obter-se duas reações: algumas pessoas percebem uma das “asas” com mais evidente, exagerando a assimetria, enquanto perceberam as asas simétricas. Ou seja, o primeiro grupo simplifica reduzindo o número de características estruturais e o segundo simplifica tornando clara a

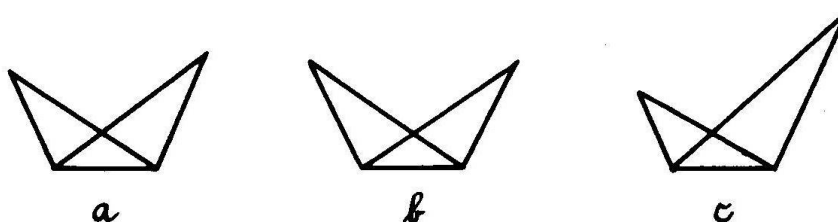


Figura 1- Figuras usadas na experiência de Friedrich Wulf sobre a percepção e simplificação.  
Fonte: Arnheim 2001)

pequena diferença estrutural (Arnheim 2001). Assim, pode considerar-se que existem dois tipos de simplificação, a primeira por nivelamento (Figura 1 b) e a segunda por acentuação (Figura 1 c).

O nivelamento apresenta as características unificadoras: realça a simetria, repetição e eliminação da obliquidade. Por outro lado, a acentuação realça as diferenças, intensifica a obliquidade e cria tensão. (Arnheim, 2001)

A caricatura do Rei Louis-Philippe da autoria de Charles Philipon (patrão de Daumier no jornal *Chavarivar*), intitulada *Les Poires* (figura 2, exemplifica o processo de simplificação). Nesta imagem, está claro o processo de redução de uma certa imagem aos seus traços essenciais, exagerando no entanto a fisionomia do monarca. A caricatura é sem dúvida um processo de simplificação por acentuação, exagerando os traços da fisionomia de um indivíduo, como refere aliás Filippo Baldinucci, crítico do século XVII.



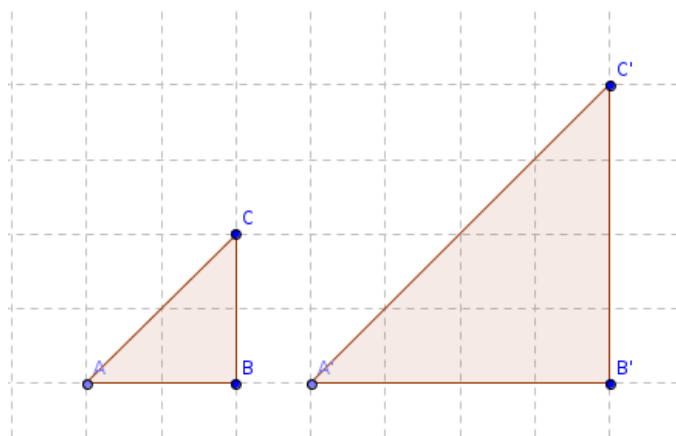
“Entre pintores e escultores a palavra [caricatura] significa um método de fazer retratos no qual se procura o máximo de semelhança com o conjunto da pessoa retratada, enquanto que, por brincadeira e às vezes por zombaria, os defeitos dos traços copiados são exagerados e acentuados desproporcionalmente, de modo que, no todo, o retrato é o modelo enquanto que seus componentes são mudados.” (Filipo Baldinucci (1681),cit. Gombrich, 1986:300)



Figura 2: Charles Philippon, *Les Piores*, paru dans le n ° 56 de *La Caricature*, 24 novembre 1831, lithographie, collection Ségolène Le Men Fonte: Gombrich, 1994:300

### 1.1.2. Ampliação

Esta transformação gráfica implica medir, dimensionar e redimensionar. Para melhor compreender este processo pode recorrer-se a uma operação matemática.



*Figura 3- Relação de proporcionalidade entre o triângulo [ABC] e o [A'B'C'] Fonte: próprio*

Na figura 3 observa-se que o triângulo [ABC] é metade [A'B'C']. Assim, ampliar o triângulo [ABC] significa que este passa de uma dimensão menor para uma dimensão maior.

Numa transformação gráfica, a questão relevante é que este processo pode ser mais intuitivo ou pode ser recorrer a diversos processos: método de coordenadas (processo manual) ou fotocopiadoras, retroprojetores, câmaras fotográficas e de filmar ou outros instrumentos (processo mecânico).

O método de coordenadas consiste na utilização de uma grelha sobreposta ao objeto a representar e outra ao suporte onde se representa esse objeto, o que permite permitir ampliar ou reduzir o objeto numa escala proporcional. Este é, aliás, um processo utilizado pelo artista Chuck Close (1940), conhecido pelos retratos de grande escala, que inicialmente eram dotados de um extremo realismo, ao ponto de se confundirem com fotografias.<sup>1</sup> O seu método de trabalho consiste em sobrepor uma grelha a uma fotografia e outra de maior escala sobre umas telas de grandes dimensões, onde a imagem é meticulosamente transferida, retícula por retícula (figura 4 e 5). O seu trabalho resulta assim, num retrato hiper realista.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fonte: [http://howcreativeswork.com/2013/11/03/chuck-close/\(22-11-2014\)](http://howcreativeswork.com/2013/11/03/chuck-close/(22-11-2014))

<sup>2</sup> Fonte: [http://artobserved.com/2013/05/new-york-chuck-close-photo-maquettes-at-eykyn-maclean-through-may-24-2013/#sthash.pFWQtHPm.dpuf\(22-11-2014\)](http://artobserved.com/2013/05/new-york-chuck-close-photo-maquettes-at-eykyn-maclean-through-may-24-2013/#sthash.pFWQtHPm.dpuf(22-11-2014))

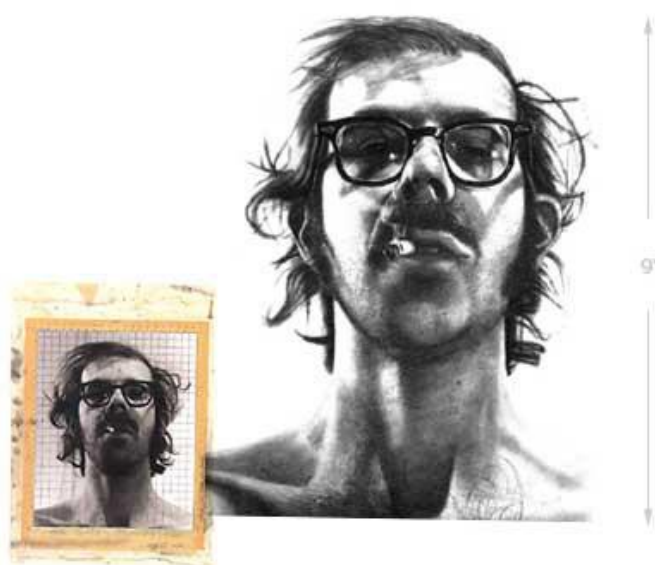


Figura 5: Chuck Close. Grande Auto Retrato 1967-68. Acrílico em tela; 107 1/2 x 83 1/2" Fonte: washingtonpost.com

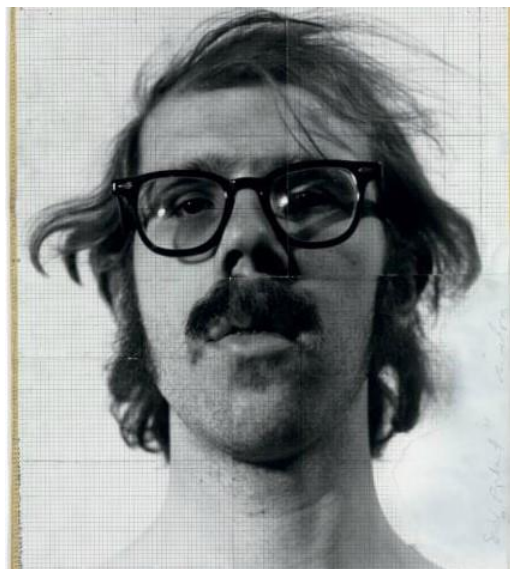


Figura 4: Chuck Close. Auto retrato Maquette 1968. Tinta em colagem de gelatin silver prints 23. x 18. in. (60.3 x 46.9 cm.) Fonte: washingtonpost.com

Este processo remete para um método que se baseia num princípio similar, no sentido de olhar através de uma grelha, desenvolvido quatro séculos antes por Dürer, originalmente criado por Alberti. A diferença entre estes métodos auxiliares do desenho é que, no caso do de Dürer, o observador olha a realidade através da grelha, enquanto no método usado por Close, a grelha é aplicada numa fotografia. Na figura 4 pode observar-se uma xilografia que retrata o instrumento desenvolvido por Dürer. Esta representação surge, aliás, em diversos manuais de desenho contemporâneos, com o mesmo fim. (Molina, 2001)



Figura 6: Dürer, xilografia, cerca de 1527. Fonte: Molina, 2001 : 305

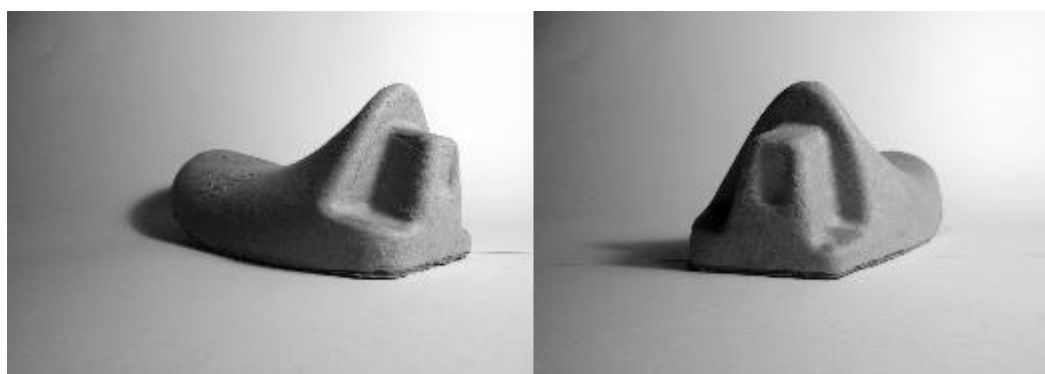
Algumas aplicações plásticas da ampliação podem ser transmitir a noção de espaço e profundidade. Isto é, quando se dispõe numa imagem dois objetos semelhantes mas de tamanhos diferentes (Arnheim, 2001), como por exemplo as cadeiras de *O quarto de Van Gogh em Arles* (Figura 13).

### 1.1.3. Rotação

Quando se observa um objeto, a atitude mental é essencialmente móvel. O observador desloca-se para ver melhor o objeto ou aponta e “salta” com o olhar, assumindo assim uma postura ativa através de uma colocação dinâmica em relação ao objeto. (Rocha 1980)

Consoante o observador tenha uma atitude dinâmica ou estática, pode considerar-se que existem dois tipos de rotação: rotação do observador em relação ao objeto fixo - *Travlling* (do cinema) e rotação do objeto em torno de si com o observador fixo - mudanças sucessivas do objeto em torno de um eixo. (Rocha de Sousa 1980)

Esta atitude do olhar vai assim refletir-se no registo gráfico do objeto, permitindo ao observador conhece-lo melhor e representa-lo com mais rigor. Como por exemplo, a rotação sofrida do objeto da figura 7.



*Figura 7- Rotação de um objeto Fonte: próprio*

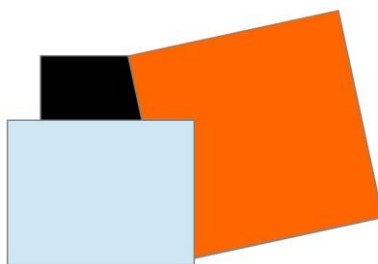
Através da aplicação desta transformação gráfica podem obter-se imagens muito ricas e dinâmicas. Escher é um exemplo de um artista que utiliza a rotação como estratégia de composição na sua obra, a partir de um objeto imaginado (figura 8)



*Figura 8: Escher – instruções para Caleidociclo. Fonte: Doris Schattschneider e Wallace Walker (1991)*

#### 1.1.4. Sobreposição

A sobreposição ocorre quando existe uma ocultação (total ou parcial) de certas formas por outras que estão no trajeto do olhar. Pode considerar-se que esta transformação gráfica é geradora de espaço, dado que o observador tenta discriminar as formas incompletas das formas que se apresentam à frente para as que se apresenta atrás. Além disso, este processo é interessante do ponto de vista criativo pois gera novas formas (Rocha de Sousa 1980). Isto é, quando se sobrepõe um conjunto de formas idênticas, surgem formas aparentes, provocadas pela sobreposição das formas iniciais. Note-se o seguinte exemplo que, embora muito simples, demonstra esta situação: sobrepondo um conjunto de retângulos de diferentes cores, como ilustra o esquema na figura 6, são obtidas diversas formas geométricas diferentes das primeiras. Repare-se no trapézio preto no poligonal irregular laranja.



*Figura 9: Esquema ilustrando a sobreposição de três retângulos. Fonte: Próprio*

Para que haja uma correta percepção da sobreposição, as formas devem ser vistas como separadas e pertencentes a planos diferentes, apesar de na sua projeção estarem no mesmo plano. Mais ainda, a forma que parcialmente coberta por outra deve parecer interrompida mas transmitir a ideia que a forma é inteira (Arnhiem 2001). Ou seja, apesar de não ser visível, tem-se a percepção que as linhas que a definem continuam numa forma fechada.

Este processo pode ser ilustrado com a obra *Chevaux du Sultan* (1912) do artista português Amadeo de Souza-Cardoso (figura 10). O artista recorre à sobreposição, não só para transmitir um sentido de profundidade espacial, mas também por motivos compositivos, dando assim unidade a imagem. Se as figuras dos dois cavalos estivessem isoladas, sucedendo-se uma à outra horizontalmente, a composição perdia unidade e profundidade. Não é necessário as figuras estarem isoladas para se perceber que se tratam de dois cavalos separados, um no plano mais e outro num plano mais afastado. Assim como se pode ter a percepção de que a vegetação se sobrepõe aos membros dos cavalos, sabendo o observador que estes existem e apenas se veem parcialmente.



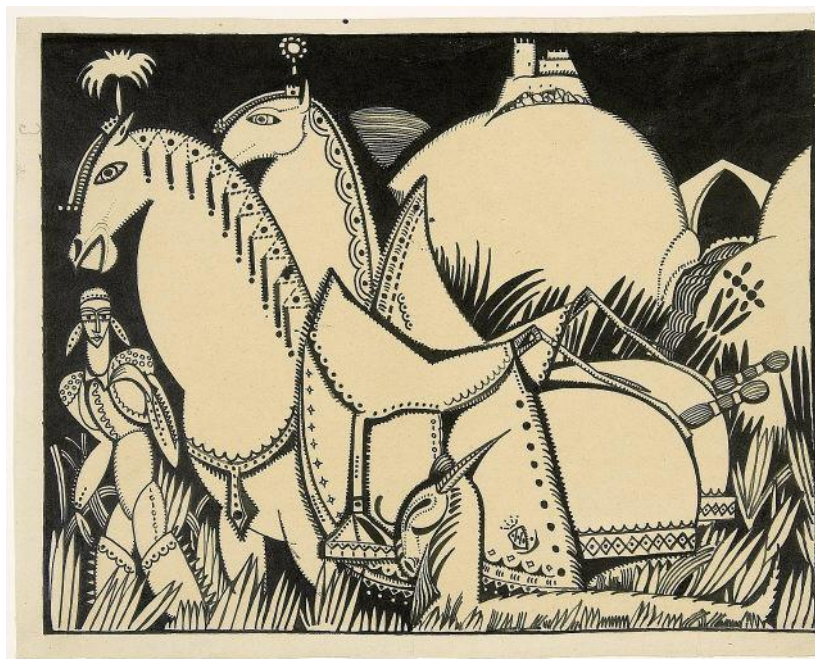


Figura 10: Amadeo de Souza-Cardoso. *Chevaux du Sultan* 1912. Tinta-da-china sobre Papel. Fonte: Coleção Fundação Calouste Gulbenkian

### a) Transparência

A transparência pode ser considerada um caso especial da sobreposição. Esta ocorre quando dois objetos se sobrepõem e ambos são visíveis. Para obter o efeito de transparência (figura 11) podem usar-se duas cores distintas e posicionar os objetos visuais de forma irregular, deixando claro que são dois objetos diferentes (Arnheim, 2001). Se na sua interseção a cor usada for aquela que resulte da soma das duas cores de cada objeto, transmitirá a sensação de que, pelo menos, o primeiro objeto é transparente. O mesmo efeito se pode obter usando vários tons de cinzento, desde que a cor da interseção seja o resultado das restantes.

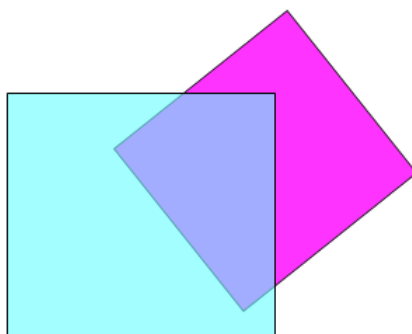


Figura 11: Efeito de transparência na sobreposição de dois objetos. Fonte: próprio

## 1.2. Infográfica: utilização de filtros, articulação palavra/imagem

Um dos desafios do século XXI com o qual os professores se deparam é saber lidar com os novos saberes que surgem a um ritmo frenético, característico da sociedade de informação. Com a introdução das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC), cada vez mais rápidas, pequenas (portáteis) e baratas (massificação), a formação para a sua utilização é fundamental. Prevê-se ainda que as eventuais exclusões desta mudança, se devam a razões de competências e domínio das TIC, do que propriamente à falta de acesso. (Carneiro, 2001)

No caso da banda desenhada, a utilização dos meios digitais tem sido muitas vezes o recurso das editoras, dos autores, escolas e projetos em escolas, para se adaptarem a atualidade. (Costa & Salvado, 2014). Além disso, é muitas vezes, a única forma de poderem ver o seu trabalho produzido e divulgado, permitindo "chegar a qualquer ponto do mundo onde haja um ecrã e um ligação wi-fi." (Costa & Salvado, 2014:20)

A articulação da palavra-imagem tem relevância no sentido em que ambas têm uma leitura, transmitem uma ideia, ou mensagem e, se estiverem em sequência, uma narrativa.

Transmitir uma narrativa através de imagens mostra que estamos perante uma linguagem. Esta é usada na Arte Sequencial: "As histórias em quadrinhos comunicam numa 'linguagem' que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional descodificação de texto." (Eisner 1985:7)

São várias as ferramentas Infográficas que podem ser usadas para trabalhar digitalmente a articulação palavra/imagem. Os *softwares* escolhidos a edição de imagem da paginação foram escolhidos o *Office Publisher 2007* (editor de paginação [Figura 12]) e o *Pixlr Editor* (editor de imagens online [Figura 13]). A escolha destes *softwares* justifica-se por um lado, pela facilidade de utilização e, por outro, pela facilidade de acesso.

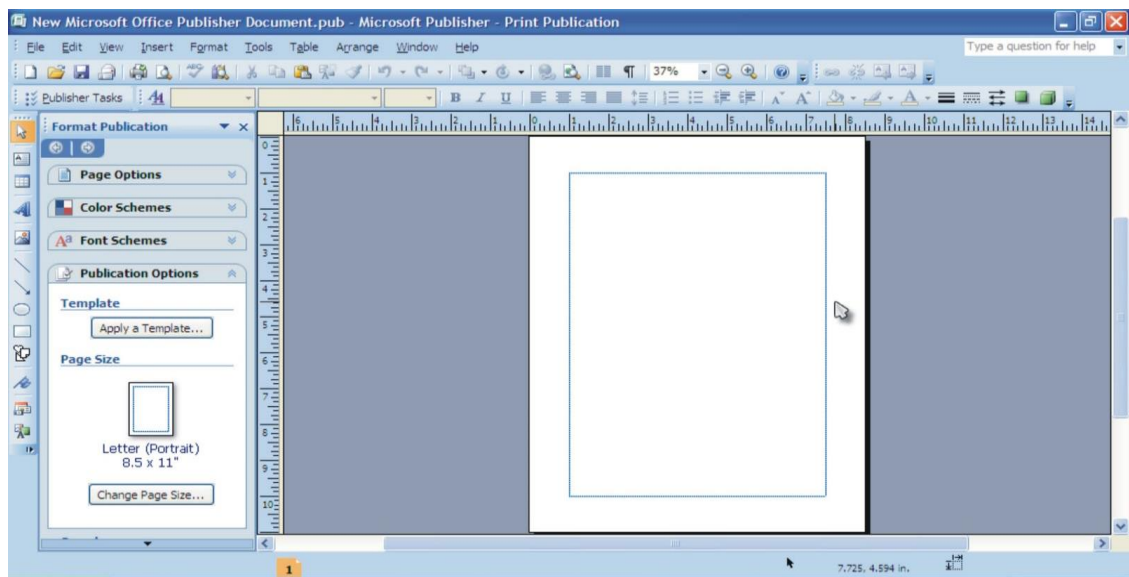


Figura 12: Printscreen de um documento Office Publisher 2007 Fonte: Próprio

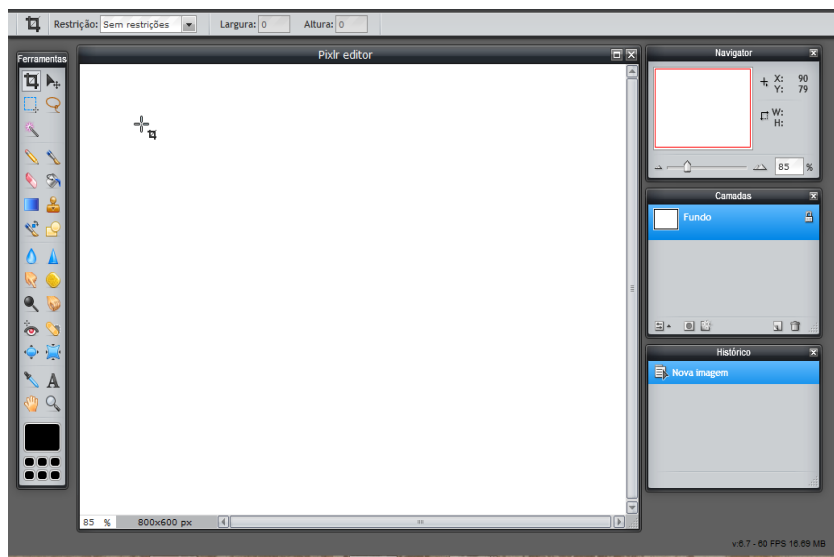


Figura 13: Printscreen da aplicação de tratamento de imagem online Pixlr Editor. Fonte: Próprio



### 1.3. Invenção de ambientes - Estratégias de composição e enquadramento

Para tratar esta temática optou-se por abordar as questões de enquadramento e composição a partir de uma pintura de Vincent Van Gogh (1853-1890) *O quarto de Van Gogh em Arles* (1889).

Enquadrar uma imagem é selecionar um fragmento de um campo visual, limitando-o a uma superfície do desenho. Este conceito relaciona-se com a representação não só no desenho mas também na fotografia, cinema e a banda desenhada. (Molina; Cabezas, 2001) Assim, é possível estabelecer uma ponte com o assunto do ponto que se segue que é a Banda Desenhada, com o Desenho e a com História de Arte.

O enquadramento pode ser feito, de um modo geral, recorrendo a um quadrado ou a um retângulo. Este pode ser posicionado verticalmente, o formato de retrato ou horizontalmente, formato de paisagem, assim como em todas as posições intermédias entre vertical e horizontal. (Molina; Cabezas. 2001)

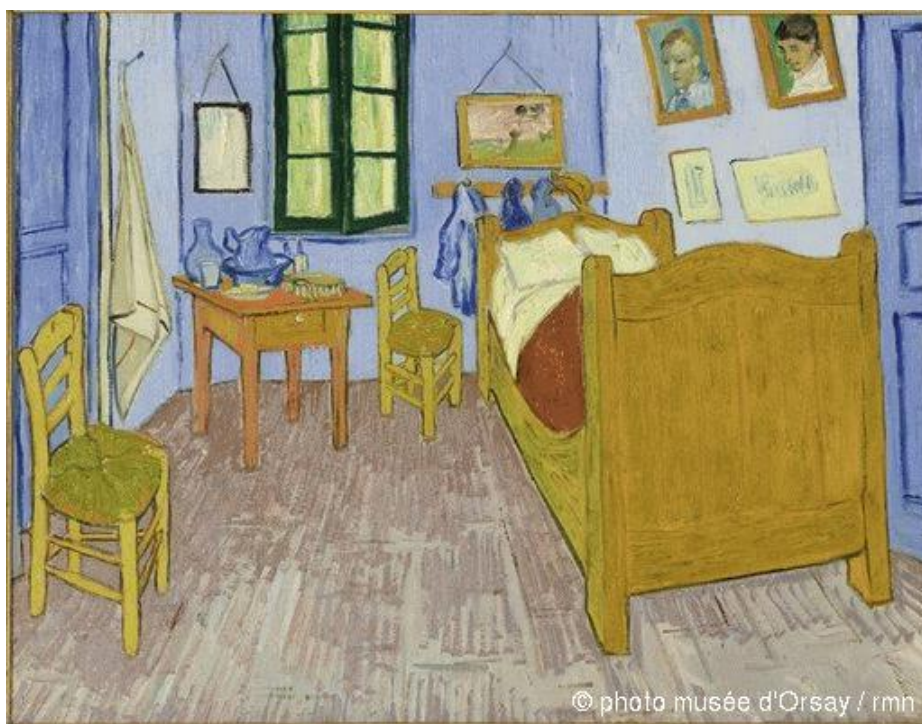


Figura 14: Vincent Van Gogh (1853-1890) *O quarto de Van Gogh em Arles* (1889), óleo s/ tela, 72 × 90 cm Fonte: <http://www.musee-orsay.fr/>

A representação de *O quarto de Van Gogh em Arles* (Figura 14) organiza-se na horizontal. Os objetos que nele estão representados estão isolados e dispostos de forma circular.

Outro aspeto compositivo que se pode salientar é a linha do horizonte que muda de posição, assim como as linhas de preservativa, que surgem distorcidas e que convergem para diversos pontos de fuga. No entanto, Van Gogh não deixa de sugerir a noção de profundidade. Van Gogh tirando

partido da irregularidade do quarto (consta que este era efetivamente em forma de trapézio) esticou-o expressivamente ao limite, dando a impressão de uma profundidade irreal. (Saggio 2011)

Do ponto de vista do enquadramento, é interessante perceber que van Gogh utilizava um instrumento que funcionava como uma janela, uma moldura de perspectiva, que descreve ao seu irmão numa carta. Curiosamente, usava-a apenas nas pinturas e paisagens como o campo e o mar, e não nas paisagens urbanas ou interiores como seria propício. (Saggio 2011)

Um instrumento como este, que apresenta linhas horizontais, verticais e diagonais do retângulo, ou simplesmente um retângulo de cartolina, como é sugerido em diversos manuais de desenho (Molina; Cabezas. 2001), é um excelente guia para enquadrar. Também a janela de Dürer (figura 6), é um método de extrema utilidade para enquadrar, já que estabelece diversos pontos de referência e linhas de auxílio.

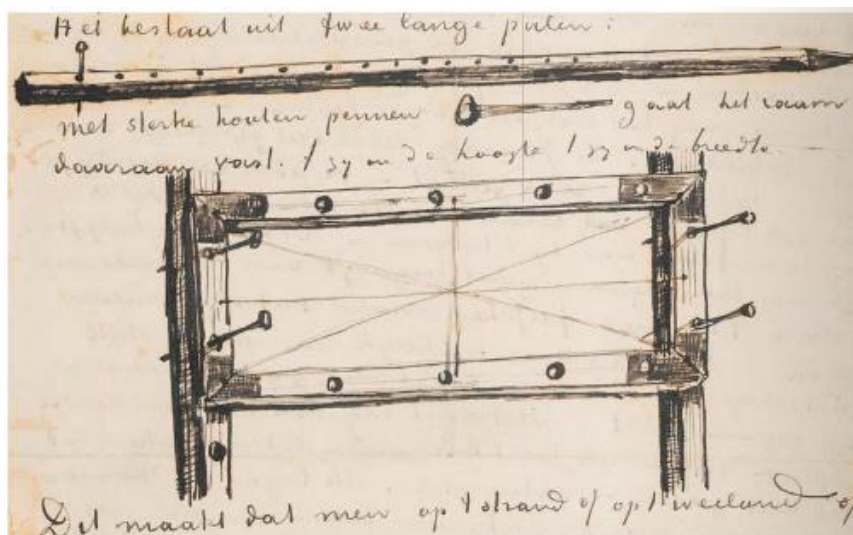


Figura 15: Esquízo da moldura de prespetiva feito por van Gogh em carta ao irmão, Agosto de 1882. Fonte: Revista Sisegnare in Artigo de Antonio Saggio. 2011

Imagine-se que este quadro é uma vinheta de Banda desenhada. Alias não é preciso imaginar pois Roy Lichtenstein (1923-1997) já o fez em 1992 (Figura 16). Isto é, fez uma versão do referido quadro de van Gogh com a sua linguagem, que se relaciona diretamente com o grafismo da banda desenhada. A sua composição é semelhante à do quadro original e será seguidamente analisado através das sugestões de Eisner (Figura 17). Este refere que cada vinheta é como um palco onde se compõem os elementos, que são dispostos com um propósito e em que se enfatiza um elemento, colocando-o na área onde se concentra a atenção, o ponto focal (i.e. ponto para onde o olhar se concentra primeiro) (Eisner 1985). Estas regras remetem, para a estrutura do quadrado desenvolvido por Rudolf Arnheim (2001). Eisner apenas cria formula regras práticas que ajudam na criação de

uma banda desenhada. Assim, observando a pintura de Lichtenstein, pode-se notar que a cadeira da frente e as almofadas são os pontos focais e que toda a imagem se desenvolve circularmente em torno destes, à semelhança da pintura original de van Gogh.



Figura 16 Roy Lichtenstein 1992 - *Quarto em Arles*. óleo 320×420cm  
Fonte: [lichtensteinfoundation.org](http://lichtensteinfoundation.org)

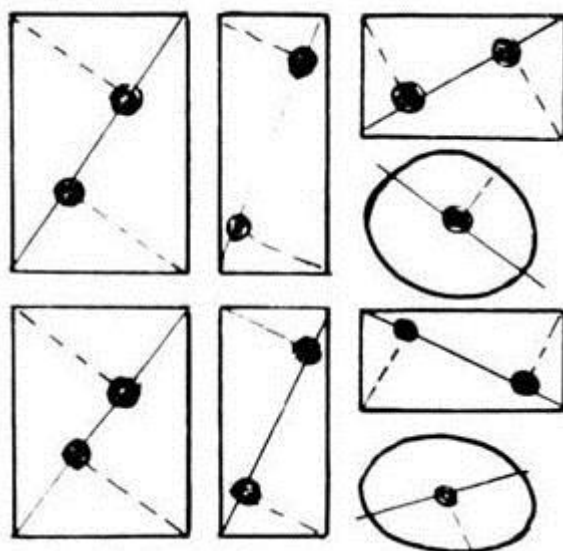


Figura 17: Cada vinheta tem o seu próprio ponto focal que depende do seu formato. Fonte: Eisner (1985)

## 2. Banda Desenhada – Arte sequencial

O termo Banda Desenhada, do francês *bande dessinée*, consiste numa sequência de imagens acompanhadas ou não de textos (legendas, diálogos, pensamentos), através da qual é narrada uma história, também designada história aos quadrinhos. (Infopédia.pt)

Como será referido no próximo ponto (2.1.), a banda desenhada é considerada uma forma de arte, sendo acrescentada ao manifesto de Ricciotto Canudo<sup>3</sup> como a 9ª Arte.

*Uma das razões pela qual se demonstra a importância da Banda Desenhada é o facto de ela ser popularmente designada como a Nona Arte de entre as Artes Plásticas, que compreendem espaços e formas, segundo uma definição de Morris (criador de Lucky Luke e de Rantanplan), que a apresentou pela primeira vez na secção "9e. Art, Musée de la bande dessinée", que assinou entre 1964 e 1967 na revista belga Spirou. (Deus 2002:46)*

Em parte devendo à imprensa, a banda desenhada desenvolveu-se como linguagem própria e ganhou autonomia. Eisner considera a "(...) Arte Sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. " (Eisner, 1985:5)

Este autor coloca o foco na "experiência visual comum ao criador e ao público" (Eisner 1985:7), tratando-se assim de uma arte de comunicar.

Numa definição mais abrangente e que resume em parte as anteriores, pode considerar-se que a Banda Desenhada é composta por "(...) imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espetador." (McCloud,1995:9).

O uso da Banda desenhada no âmbito da disciplina de Desenho é pertinente, não só porque esta vive dos processos de síntese atrás descritos, mas também porque permite trabalhar no domínio da comunicação visual, já que a configuração da banda desenhada "apresenta uma sobreposição da palavra imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidade interpretativas visuais e verbais." (Eisner 1985:8)

---

<sup>3</sup> Ricciotto Canudo (1877-1923) foi um teórico e crítico de cinema, autor que considerou o cinema como a sétima arte, tendo escrito o *Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte*.



## 2.1. Breve contextualização histórica – Banda Desenhada e História de Arte

Seguidamente, será apresentado um breve enquadramento histórico das imagens que são consideradas os primórdios da Banda desenhada, no sentido em que se tratam de uma sequência de imagens acompanhadas ou não de textos, através da qual é narrada uma história. Ter-se-á em conta algumas obras de arte provenientes da Europa (Espanha, Itália e França) e da Ásia (Japão).

Desde os seus primórdios que ser humano (figura 19), que sente necessidade de comunicar, contar histórias e transmitir informação à geração seguinte, melhor dizendo eternizar uma mensagem ou história.



Figura 19: Pintura Rupestre de arqueiros a caçarem veados e cavalos, Espanha 5000-2000 A.C.. Fonte: Bell (2009:8)



Figura 18: Coluna de Trajano - Friso narrativo com 200 metros um padrão de escultura elevado e uniforme 110 D.C. Fonte: Bell (2009:83)

A Coluna de Trajano (Figura 18) foi erguida para comemorar duas guerras na conquista de Dácia (atual Roménia). A equipa de artistas (anónima) ter-se-á baseado no diário da campanha retratado na coluna em sentido descendente.

A Tapeçaria de Bayeux, França (c. 1080), é considerada a Banda Desenhada mais longa da história, no sentido em que é uma história conta por sequência de imagens, medindo cerca de 70 metros. Esta retrata a história da batalha de Hastings, que segundo a tradição de arte da guerra mostra imparcialidade no tratamento de vencedores e vencidos, isto é todos são retratados com igual dignidade. Na inscrição pode ler-se: “Aqui caíram os ingleses e os franceses”. (Figura 20)



Figura 20: Tapeçaria de Bayeux, c. 1080 fonte: Bell (2009:115)

No Oriente, mais concretamente no Japão, existe uma tradição de representação gráfica, que se aproxima claramente da linguagem da Arte sequencial segundo, Einser. As figuras 21 e 22 são um exemplo bastante claro desta linguagem.

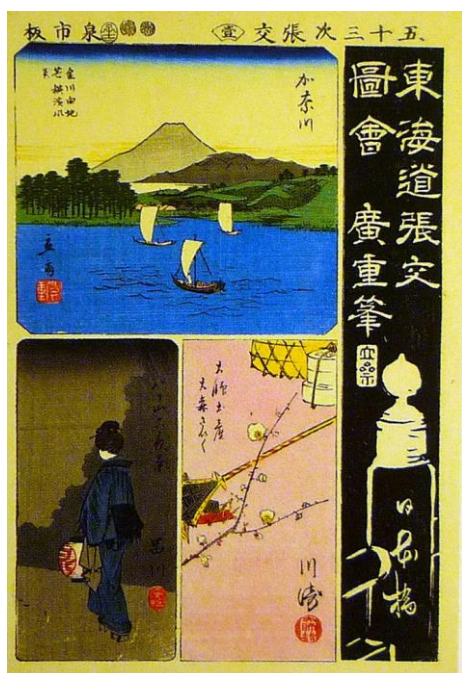


Figura 21: Hiroshige, 1852 Estampa Xilográfica, Da série "Imagens de Harimaze de Tokaido. Fonte: Schlombs, 2009:15

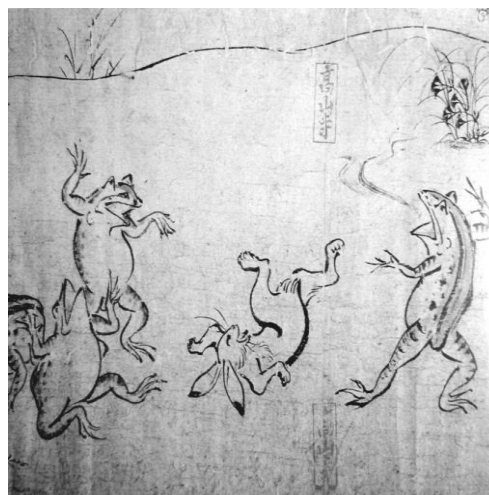


Figura 22: Caricatura de animais - Rolo japonês, autor desconhecido, 1130. Fonte: Bel (2009):128

Além destes exemplos, no ponto seguinte será referida a proximidade entre a arte japonesa e a arte sequencial, focando em particular um importante ilustrador e pintor Katsushika Hokusai.



## 2.2. Alguns autores pioneiros da Banda Desenha

### Rodolphe Töpffer (1799-1846) - Suíça

Antes de mais, deve ser referido aquele que é considerado o pai da banda desenhada, pelo menos na Europa, Rodolphe Töpffer (Figura 23).



Figura 23: Rodolphe Töpffer. Auto-retrato (1840). Fonte: wikipedia.org

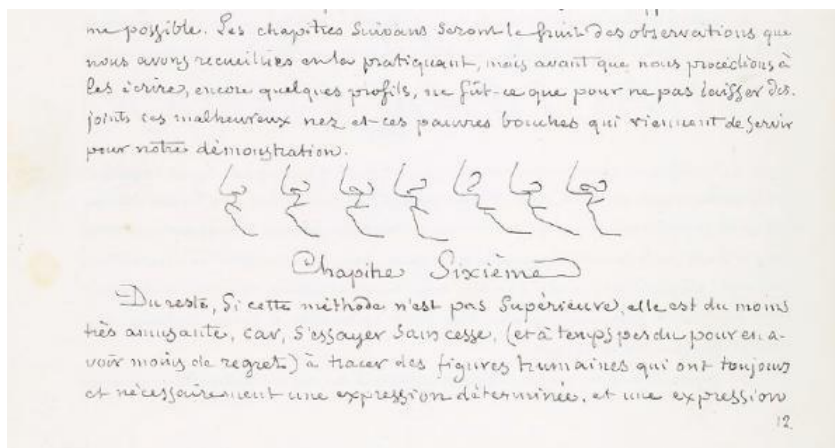


Figura 24: Excerto da página 12 de *Essai de physiognomonie*. Töpffer (1845). Fonte: Bibliothèque Nationale de France

O seu grande contributo para a criação desta arte foi o ensaio sobre fisionomia que publicou em 1845, intitulado *Do Essay de physiognomie* (figura 24), onde considera que as imagens também contam histórias e podem e devem ser lidas, referindo-se ao conceito de banda desenhada moderno como "história ilustrada".

"Há duas maneiras de escrever histórias: uma em capítulos, linhas e palavras, e a isso chamamos 'literatura'; ou, alternativamente, por uma sucessão de ilustrações, e a isso chamamos 'história ilustrada'." (R. Töpffer citado por E. H. Gombrich, 1986: 294)

Neste tratado, Töpffer experimenta a variação sistemática do traço para obter rostos de diferentes caracteres e exprimindo diferentes emoções sem que para isso seja necessário uma como modelo a natureza (Gombrich, 1986). Apenas uma competência se exige a quem desenvolva esta linguagem: o "conhecimento da fisionomia e da expressão humana." (Gombrich, 1986:296)

### Hokusai (1760?-1849) - Japão

Katsushika Hokusai foi um ilustrador de livros, mostrou ser um artista diversificado, ao adaptar à sua obra o estilo dos artistas que admirava.

Desenvolveu diferentes maneiras de trabalhar que coexistiram ao longo da sua carreira e mudaram frequentemente para agradar ao gosto do público, sendo mais conhecido pelas paisagens japonesas. Os temas e motivos frequentes nas suas obras são animais, flores e a figura humana, nas

mais diversas situações (e.g. na guerra, a jogar, no trabalho, na dança, em cerimónias). Interessava-lhe o pulsar da vitalidade humana em condições de stress e representa frequentemente as figuras tanto em equilíbrio, como em tensão (Bowie, 1964).

Hokusai é autor de uma série de cadernos ilustrados onde desenvolve o estilo *mangwa*, termo que pode ser traduzido como esboços aleatórios ou miscelânea de esboços. O primeiro volume foi publicado em 1814 e o décimo quinto em 1878, já após a sua morte. A publicação de livros com ilustrados não era uma novidade, com o intuito ou não de instrução. Muitos deles tinham como objetivo fornecer ideias e exemplos de consulta para os trabalhos dos ceramistas. A obra de Hokusai destacou-se pela enorme quantidade e qualidade de material. Uma página podia começar apenas com um pequeno desenho, mas rapidamente surgiam outros (Figura 25), distribuídos num perfeito equilíbrio, mostrando a sua enorme imaginação e destreza. (Hillier 1957)



Figura 25: Lutadores de sumo. Fonte: Hokusai (1819) *Manwga*. volIII. p.14.



## **Richard Outcault (1863-1928) e Winsor McCay (1867-1934) - Estados Unidos da América**

Finais do Século XIX princípios do Século XX Nos EUA esta arte estava muito mais desenvolvida do que na Europa pelo “ritmo, a verve, a leveza e a agilidade gráfica, a beleza e o domínio dos recursos específicos da BD, a utilização dos balões”(Boléo 2010:22)

### **Yellow Kid - Richard Outcault (1863-1928)**

O personagem *The Yellow Kid* foi um marco na história da Banda Desenhada e um sucesso comercial. Criado por Richeard Outcault, ilustrador técnico de formação, é publicado pela primeira vez como personagem secundário em 1895 num *cartoon* (Figura 25) do New York World Journal. A partir desse momento, o personagem de Outcault tornou-se muito popular e um produto comerciável em diversos artigos, como é exemplo o pin publicitário de uma marca de cigarros (Figura 26) (Wood, 2004).

A temática abordada nestas tiras consiste sobretudo num retrato da época, do consumismo das tensões de classes e raças que se faziam sentir nas novas urbanizações. Outcault teve a inteligência e a capacidade técnica de apresentar estes temas de forma cómica, permitindo as pessoas rirem-se de manias dos americanos. The Yellow Kid foi o primeiro personagem a ter popularidade. No entanto observando as tiras dos seus contemporâneos, pode constatar-se que processos da linguagem da banda desenhada já eram usados. (Wood 2004).

*The Yellow Kid* trata-se de um personagem tipo e não tanto de um indivíduo em específico. Era habitual fazer-se comédia a partir dos tipos de pessoas, de traços simplificados, o que fazia rir as pessoas (Wood 2004). Outcault soube tirar partido desta tendência e aí reside a razão do sucesso da sua personagem.

Esta temática enquadra-se no movimento de Realismo na Arte e na Literatura, em que a era frequentemente retratada pobreza era retratada.



Figura 26: New York World - 9 February 1895, p. 10 - Fourth Ward Brownies Mickey. Richeard Outcault.  
Fonte: Artigo online de Richard D. Olson.



Figura 27: Pin publicitário a High Admiral Cigarettes com Yellow Kid.  
Fonte: Site sobre Yellow Kid de Mary Wood 2004

## The Little Nemo In Slumerland -Winsor McCay (1867-1934)

*The Little Nemo In Slumerland* foi publicado pela primeira vez em 1905 no New York Herald (Marschall, 1990). A publicação de Banda desenhada em jornais era frequente mas, no entanto recente (menos de uma década). Winsor McCay, criador gráfico e conceptual de *Little Nemo* (o protagonista destas histórias) revela-se um artista inovador pela estrutura das vinhetas, combinando legendas na horizontal, onde é narrada a história e balões de fala embora por vezes de maneira caótica (Marschall 1990).

A temática de O pequeno Nemo no Reino-dos-Sonhos (tradução portuguesa do título) é, como indica o nome, o sonho. Nas suas viagens num mundo fantástico com paisagens paradisíacas (Figura 28), há sempre uma ameaça dissimulada que interrompe o sonho no momento mais frustrante da fantasia. Na última vinheta (Figura 29), Nemo acorda invariavelmente, dando ao leitor a conhecer o mundo “real”: um canto do quarto e a cama de um menino de 6 anos, de classe média ou alta.

McCay, com o seu virtuosismo visual, embora com um grafismo semelhante a *Art Deco* (Marschall 1990), foi capaz de conjugar o realismo e a imaginação livre e criativa de uma forma perfeita.

“Tecnicamente, McCay manteve coerência no decorrer da sua carreira. Porém, não era a sua técnica com planos impressionantes, com a utilização de cores admiráveis e com o surpreendente trabalho de perspectiva, tão signficante como a divertida justaposição de grafismo e pontos de observação. O mais fantástico dos mundos que concebesse era delineado com um ultra-realismo e, mesmo assim, com elegante precisão. Slumberland era ardentemente barroco” (Marschall, 1990:10)



Figura 29: *The Little Nemo in Slumberland* - Winsor McCay 1906



Figura 28: vinheta típica de final de prancha de *The Little Nemo*

## Stuart Carvalhais - Portugal

Em Portugal, a banda desenhada tem início em meados do século XIX, com influências do estrangeiro, mas afirmando-se com uma identidade própria (Boléo 2010). Desta época destaca-se Rafael Bordalo Pinheiro, de tradição naturalista e minuciosa, mesmo quando fazia caricaturas. O seu universo contribuiu para a imagética da República e para o “derrube” da Monarquia, e dirigindo-se a um público adulto. (Boléo 2010)

Com a entrada do século XX, e passagem da monarquia para a 1ª República, pode assistir-se a um verdadeiro “fervilhar de publicações satíricas, em BD (para adultos) desempenhará um papel importante em complemento da caricatura e do *cartoon*.” (Boléo 2010:15) As tiras dirigidas ao público infantil eram reduzidas, sendo exemplo a revista *O Gafanhoto* (1903-1910).

Neste contexto que surgem Quim e Manecas (1915-1918) (Figura 30) de Stuart Carvalhais. Estes personagens surgem pela primeira vez em 1915, no *Suplemento Humorístico d'O Século*, nessa altura chamado *O século Cómico*. Estes dois personagens que representam duas crianças traquinas e as suas aventuras, a semelhança de outros personagens como *Max und Mortiz de Wilhelm Busch* (1832-1908).

Embora Carvalhais tenha iniciado esta série de forma mais ingénuo, inspirando-se nas partidas das crianças e provavelmente pelo americano *Yellow Kid*, esta evolui de forma muito consistente e inovadora na época. Os temas destas pranchas refletem os acontecimentos da época, a 1ª República, a 1ª Guerra Mundial, críticas a personalidades como Afonso Costa e mostrando o seu olhar irónico sobre os novos movimentos artísticos como o futurismo. Pelo teor do tema pode perceber-se que o público-alvo seria afinal os adultos, apesar da sua aparência infantil. (Boléo 2010)

Stuart de Carvalhais é sem dúvida um elemento importante na arte do início do século XX.

“O traço fácil e expressivo, a construção da sequência e da prancha como um todo, a modernidade, leveza e agilidade gráfica, a beleza e o domínio dos recursos específicos da BD, a harmonia estética e cromática de muitas páginas, um humor que transparece não só do texto e dos diálogos mas das próprias personagens, das situações, da acção, a ternura das Figuras principais, tudo isto e muito mais fazem de Quim e Manecas, com ou sem balões, umas grandes e mais significativas obras da arte portuguesa do início do nosso modernismo e mesmo do século XX.” ( Boléo, 2010.:24, 25)

Resta apenas acrescentar um aspeto citado no excerto “com ou sem balões”, que se refere a uma questão interessante. Pode verificar-se que nas primeiras 27 pranchas o uso sistemático de balões, sendo na altura o primeiro autor fazê-lo na Banda Desenhada Europeia. Foi, no entanto, persuadido a recorrer a legendas já que “os pedagogos preferiram o texto por baixo, muitas vezes em verso (...)”. (Boléo, 2010:23) Isto mostra que havia um cuidado pedagógico e revela o carácter didático da Banda Desenhada.



*Figura 30: Personagens Quim e Manecas criados por Stuart Carvalhais em 1915.  
Fonte: Boléo, 2010*

### **2.3. A Banda desenhada moderna**

Após terem sido referidos os autores pioneiros mais importantes da passagem do século XIX para o século XX, nomear-se-ão alguns nomes de destaque correspondentes à década de 30 até a atualidade, que desenvolveram e comercializaram a banda desenhada. Far-se-á uma breve leitura sobre a forma como os públicos/leitores mudaram. Neste breve apontamento focam-se apenas o eixo Franco-Belga, os Estados Unidos da América e o Japão.

## O eixo Franco-Belga

No chamado eixo Franco-Belga, nas décadas de 50 e 80, produziram-se obras de grande criatividade e inovação, influenciando internacionalmente várias gerações de jovens. Também o público adulto foi marcado por obras de grande qualidade e sofisticação (Costa & Salvado, 2014).

Personagens como Tim-tim (Figura 29), Axterix e Obelix (Figura 31) e Spirou e Fantásio (Figura 32), foram criados com grande sucesso nesta época. No caso de Tim-tim, a segunda dupla e outras personagens como *Luky Luke* ou Blake e Mortimer, passaram por sucessivos autores sem que a sua fórmula fosse muito alterada. Já no caso da última dupla (i.e. Spirou e Fantásio), foram criados por *Rob-Vel e Davine* (argumento e desenho) e sofreram sucessivas transformações de diversos autores, nomeadamente André Franquin, adaptando-se ao público de cada época (Costa & Salvado, 2014).



Figura 32: As Aventuras de Tim-Tim. Herge. Fonte: [tintimportintim.com](http://tintimportintim.com)



Figura 33: Astérix e Obélix criados por Albert Uderzo (desenho) e René Goscinny. (argumento). 1959  
Fonte: [bedetecaportugal.weebly.com/asteacuterix.html](http://bedetecaportugal.weebly.com/asteacuterix.html)



Figura 31: Spirou, Spirou e Fantásio, Fraquin.  
Fonte: <http://www.linternaute.com/homme/loisirs/spirou-anniversaire/franquin.shtml>

## EUA

Entre as décadas de 30 e 80 as revistas das editoras Marvel e DC, foram populares entre as camadas jovens adolescentes. Os anos 90 ficaram marcados por conteúdos mais violentos e trágicos e até com cariz sexual, distanciando-se muito das primeiras publicações dos anos 30, dirigindo-se assim para um público adulto. Curiosamente a partir desta década, este público continuou a consumir estas edições, ao contrário do que sucedera até então. Autores como Frank Miller e Alan Moore souberam renovar a linguagem adaptando-se aos novos públicos. (Figueiredo & Salvado,



2014). Quanto ao público de adolescentes, público-alvo anterior, “migraram” para a Mangá<sup>4</sup>, BD japonesa.



Figura 34: Marvel Comics. (1939)  
Fonte: wikipedia.org



Figura 35: Detective Comics (DC). (1937). Fonte: Wikipédia.org

Resta ainda acrescentar, que na primeira década de XXI quatro portugueses publicara para a Marvel e para a DC: Daniel Maia, Filipe Andrade, Nuno Plati e Jorge Coelho. (Figueiredo & Salvado.2014)

## Japão

### Tezuka

Tezuka, é considerado o pai do Mangá<sup>5</sup> moderno, que teve influência em muitos outros autores de Mangá. No estilo mangá podem ser considerados dois tipos: *Shojo* e *Shonen*. O primeiro é dirigido a um público feminino e relata as “lutas do coração” e tem um carácter emocional. Para representar as emoções à flor da pele, são usados “rostos flutuantes” e expressivos ou transformações exageradas do corpo. Assim a leitora tem a sensação de estar a participar na vida emocional dos personagens. A Figura 37 é um exemplo típico de mangá direcionado para o público feminino.

*Shonen* é dirigido ao público masculino e relata histórias de ação, tendo um carácter físico. As ações são representadas com movimentos subjetivos e enquadramentos em pontos de vista vertiginosos, com o objetivo de envolver o leitor na narrativa. O leitor tem a sensação de estar

<sup>4</sup> Mangá ou estilo mangwa, é o termo usado atualmente para referi a banda desenhada japonesa. Este termo pode ser traduzido como esboços aleatórios ou miscelânea de esboços (Hillier 1957)

<sup>5</sup> Idem

dentro da cabeça do personagem. A figura 36 é um exemplo tipo de mangá direcionado para o público masculino.

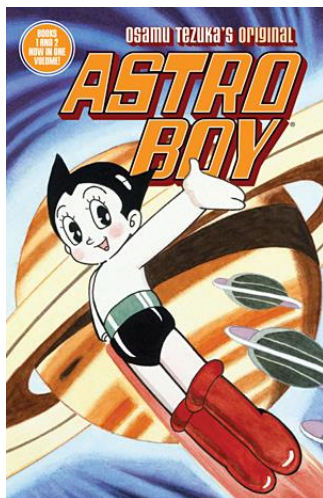


Figura 36: Astro Boy, Osamu Tezuka, 1950.  
Fonte: [wikipedia.org](http://wikipedia.org)

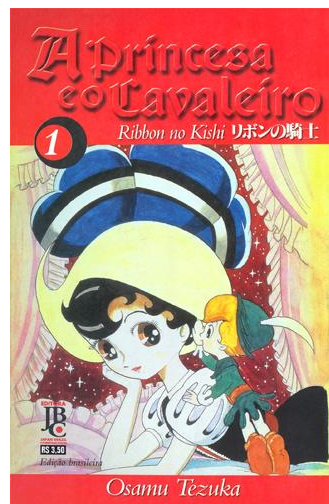


Figura 37: A princesa e o Cavaleiro (Safire), Osamu Tezuka, 1954.  
Fonte: [wikipedia.org](http://wikipedia.org)

No Japão contemporâneo, o consumo de Banda desenhada é muito elevado incomparável com qualquer outro país (Figueiredo & Salvado, 2014). Este género de publicações é muito popular entre os jovens em todo o mundo.

Um aspeto que diferencia a BD japonesa da ocidental, é o facto de haver um tipo de histórias *Shojo*, já atrás referida, o que alarga o seu número de leitores, o que não acontece no ocidente.

## 2.4. Gramática da Banda desenhada

A Banda Desenhada enquanto linguagem, baseia-se numa uma série de convenções reconhecíveis pelos leitores. Ao conjunto dessas regras e símbolos pode chamar-se Gramática da Banda Desenhada, como é referido nesta passagem de Eisner:

Na sua forma mais simples, a história aos quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornando-se uma linguagem- uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (Eisner, 1985:8)

### **2.4.1. Estrutura da página de Banda Desenhada**

Uma página de Banda Desenhada tem habitualmente uma estrutura base, que pode ser alterada consoante o intuito do desenhador (Eisner 1985). Uma página de banda desenhada, como está exemplificada na figura 38, é usualmente referida como prancha e composta por várias tiras, que por sua vez são compostas por uma variável número de vinhetas. Por vezes é necessário inserir uma informação, como narrar um acontecido ou localizar a narrativa no espaço ou no tempo. Para este efeito pode recorrer-se a uma legenda ou a um cartucho. O balão tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o Som. (Eisner, 1985)

#### **a) Vinheta e tira**

A representação dos elementos dentro da história aos quadradinhos, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com as outras imagens da sequência são a 'gramática' básica a partir da qual se constrói a narrativa" (Eisner, 1985:38, 39)

#### **b) Legenda**

Posiciona-se horizontalmente dentro, em cima ou em baixo da vinheta e, normalmente tem, a função de fornecer informações auxiliares de espaço e de tempo.

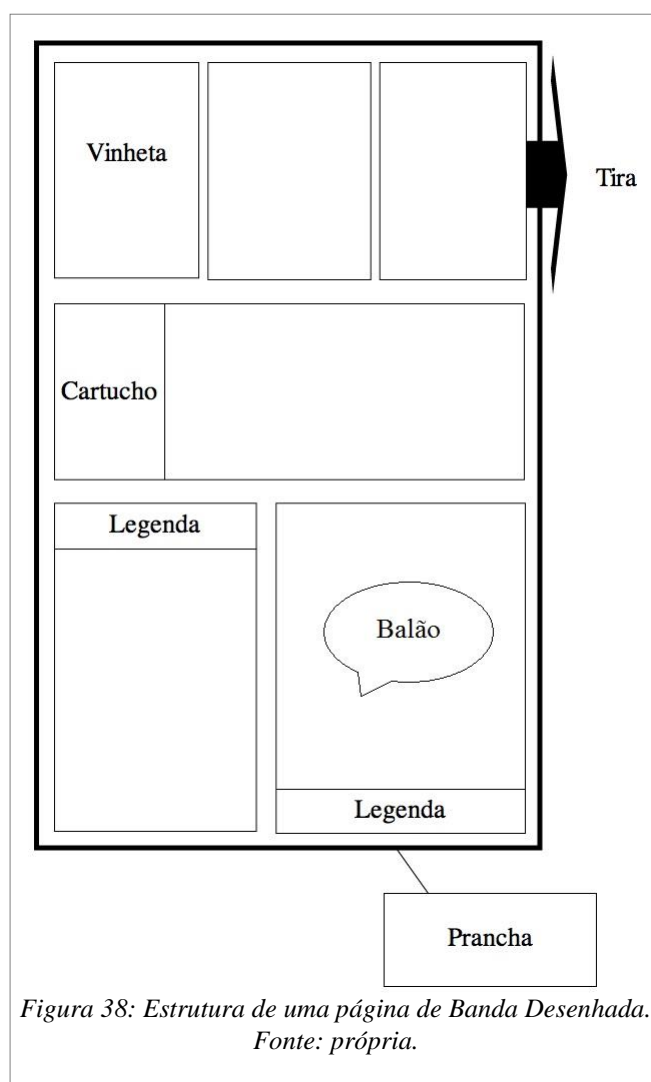
#### **c) Cartucho**

É um texto compacto, contido numa moldura geralmente retangular ou que se posiciona verticalmente, à direita ou a esquerda da vinheta. Por vezes é também intercalado entre as vinhetas. Tem como principal função transmitir alguma informação que ajuda à compreensão da narrativa.

#### **d) Balão**

É um espaço da vinheta destacado, com uma chamada a apontar para o emissor, onde habitualmente se colocam as falas ou pensamentos das personagens. "Os balões são lidos segundo as mesmas convenções do texto (i.e. da esquerda para a direita e de cima para baixo nos países ocidentais) e em relação à posição do emissor." (Eisner. 1985:26)





### 2.4.2. Planos Visuais

Para compor uma vinheta é necessário ter em conta os diversos elementos e o que é equiparável a compor um quadro ou uma peça de teatro. Usando a imagem de vinheta como palco, o desenhador pode controlar o ponto de vista e o campo de visão do leitor para melhor transmitir uma ideia, emoção, ação etc.. (Esiner. 1985). Ou seja, a mesma cena de diferentes pontos de vista apresenta diferentes emoções. Assim, a sequência deve ter em conta que ponto de vista (Figura 39) é mais conveniente, e como este se desenrola, apresentando vários planos visuais.

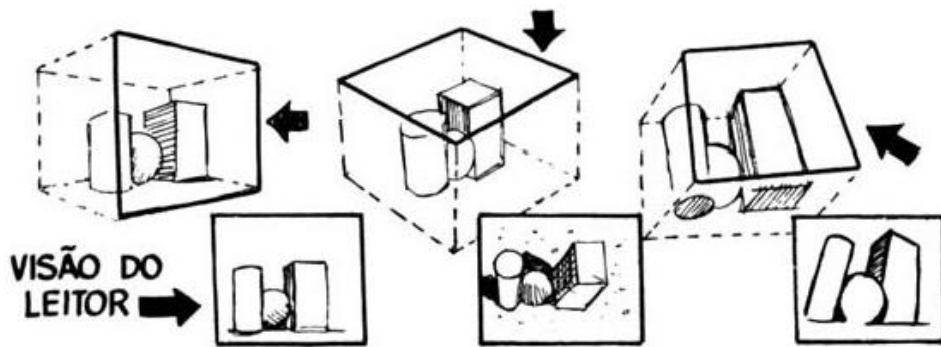


Figura 39: Vários pontos de vista do leitor de uma mesma cena. Fonte: Eisner (1985):88

Serão de seguida descritos os planos visuais do mais geral para o mais particular. Para exemplificar, recorrer-se-á a exemplos concretos de diversos autores, que apresentam linguagens gráficas diferentes mas que recorrem a este processo.

#### a) Plano geral

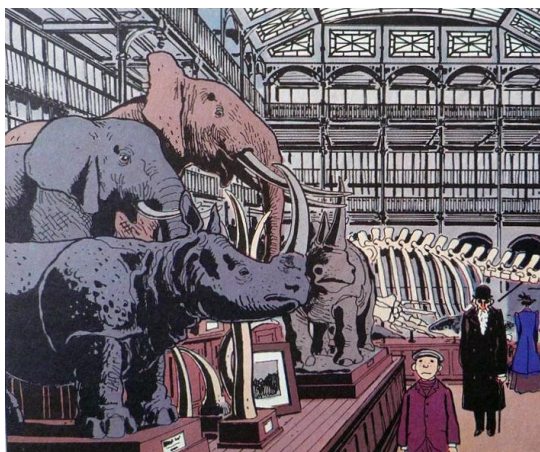
Caracteriza o ambiente em que se desenrola a cena. Na figura 40, o autor localiza a cena com um plano geral, indicando numa legenda de que local se trata. Neste primeiro momento, não se encontra nenhuma personagem em cena.



Figura 40: Vinheta de *As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec*. Plano Geral. Fonte: Tardi (1978). Adèle e o monstro .p.39

#### b) Plano de conjunto

Localiza as personagens no cenário (Figura 41). O autor localiza os personagens, através de um plano de conjunto, dando informações sobre o ambiente com mais detalhe que no plano anterior (geral).



*Figura 41: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec - Adèle e o monstro Plano Conjunto Fonte: Tardi (1978):39*

### c) Plano médio

As personagens preenchem praticamente a altura da vinheta. Como se observa na figura 42, a personagem mais afastada encontra-se num plano médio, mostrando ao leitor a posição relativa entre as personagens. Assim, pode verificar-se que a figura em Primeiro Plano (que será referido mais à frente) é a figura principal desta cena e a outra é a figura secundária.



*Figura 42: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec. Adèle e o monstro. Plano Médio Fonte: Tardi (1978) :39*

#### **d) Plano americano**

As personagens aparecem cortadas aproximadamente pela altura dos joelhos. À semelhança de todos os planos, esta linguagem remete para os termos técnicos da fotografia e do cinema. Assim este termo é apenas uma convenção. Trata-se no fundo, de um plano intermédio entre o médio e aproximado. Este plano permite um certo equilíbrio entre a personagem e o ambiente (Figura 43).



*Figura 43: Vinheta de As Aventuras Extraordinárias de Adèle Blanc-Sec Adèle e o monstro Plano Americano  
Fonte: Tardi (1978):39*

#### **e) Plano aproximado**

As personagens aparecem cortadas pela cintura. Mais uma vez, este plano é uma transição de um plano mais geral para um plano mais próximo. O leitor tem acesso a mais pormenores do rosto do personagem, mas a sua expressão corporal ainda está presente, como se pode observar na Figura 41, onde os membros do personagem gesticulam perante uma urgência.



*Figura 44: Vinheta de As*

#### **f) Primeiro plano**

As personagens aparecem cortadas pelos ombros. Neste plano pretende-se focar o personagem, algo semelhante a um retrato. Centraliza assim a ação num determinado personagem ou eventualmente em vários personagens. No exemplo da figura 45, o foco é a personagem e a sua expressão facial perante uma situação caricata.



*Figura 45: Vinheta de As Aventuras de Timtim - Explorando a Lua. Primeiro Plano. Fonte: Hérge (1992):5*

#### **g) Grande plano**



Apenas se vê o rosto em pormenor. Este plano transmite uma certa tensão, o leitor está demasiado perto do personagem, transmitindo assim um certo dramatismo e intimidade. Na figura 46, o grande plano tem um efeito de dramatismo perante a conclusão da personagem.

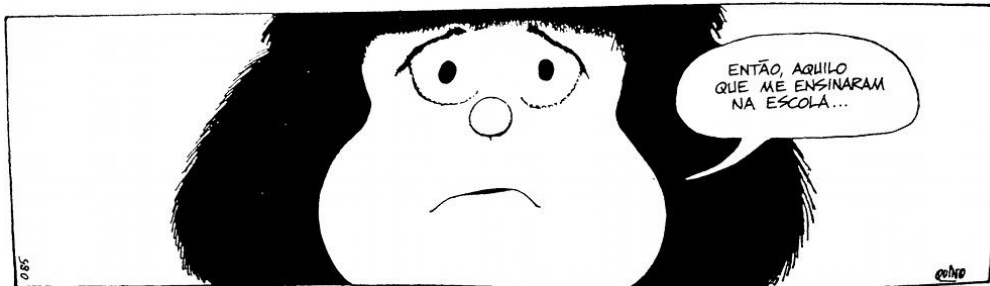


Figura 46: Vinheta de Mafalda. Mafalda Imédita. Grande Plano. Fonte: Quino (1990):42

#### h) Plano de pormenor

Identifica um pormenor importante da cena. Este é o plano mais aproximado da ação, que permite ao leitor ver um elemento particular da cena, que como outro plano mais aberto, (i.e. mais distante), poderia não ser perceptível. Este é o caso da figura 47, é focada uma ação que terá consequências na vinheta seguinte.

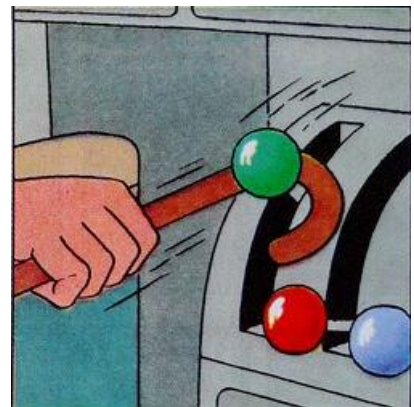


Figura 47: Vinheta de As Aventuras de Timtim - Explorando a Lua. Plano de Pormenor. Fonte: Hérge (1992):5

### 2.4.3. Ângulos de visão

#### a) Ângulo Picado

A cena é vista de cima para baixo. Normalmente este tipo de visão transmite algum poder ou grandiosidade. Note-se que quem está a falar nesta vinheta (Figura 48) é uma figura de poder, uma figura de destaque.

#### b) Ângulo Contrapicado

A cena é vista de baixo para cima. Em contraposição ao ângulo referido anteriormente, este plano transmite um poder de submissão. Note-se agora na figura 49 que a personagem de verde está a dirigir-se a uma figura poderosa. Embora mostre dignidade nos gestos, está numa posição inferior a esta.

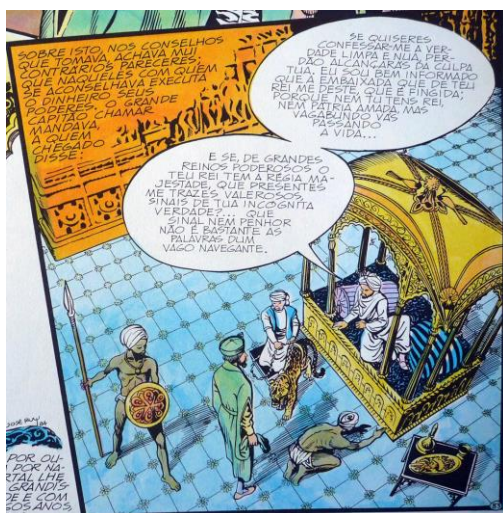


Figura 48: Vinhata de os Lusíadas adaptados a BD. Ângulo Picado. Fonte: José Ruy (1984). Volume III.:15



Figura 49: Vinhata de os Lusíadas adaptados a BD. Ângulo Contrapicado. Fonte: José Ruy (1984). Volume III.:16

#### 2.4.4. Tipos de Balões

Existem vários tipos de balões na banda desenhada que cumprem diversas funções. Podem ser divididos em dois grupos: Balões Verbais e Balões não verbais. O primeiro grupo caracteriza-se pelo uso da palavra e representa o que o personagem diz, pensa, grita ou pode corresponder a um aparelho que emite som (figura 50)

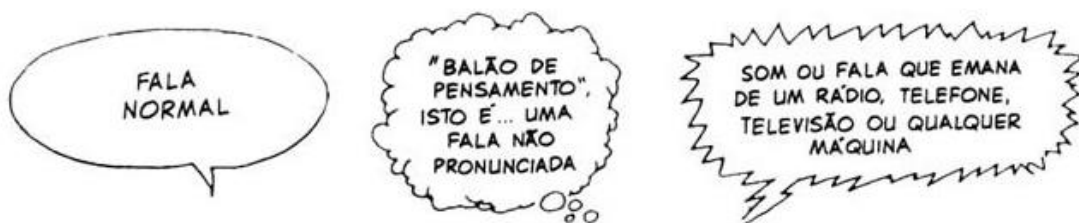


Figura 50: Três tipos de balões verbais: fala, pensamento, grito ou som emanado de um aparelho que emite som. Fonte: Eisner (1985)

Ainda no grupo dos balões verbais, existem variantes do balão de fala como fala em voz baixa, quando o personagem sussurra ou fala muito baixo (Figura 51), fala coletiva, quando várias personagens falam em simultâneo (Figura 52) ou voz *off*, quando um personagem fala mas não está visível na cena (Figura 53).



Figura 53: Balão de fala baixa - exemplo de um personagem a sussurrar. Fonte: Habibi – Craig Thompson 2011:59



Figura 52: fala colectiva - exemplo de personagens a falarem em simultaneo Fonte: Luky Luke -Morris (1992):22



Figura 51: Balão voz off. exemplo de um personagem que fala sem estar visível na cena. Fonte: Luky Luke – Morris (1992).:18

O segundo grupo, balões não verbais, consiste em balões que usam símbolos em substituição das palavras. Estes símbolos chamam-se metáforas visuais e transmitem o estado de espírito das personagens. (Figura 53)



Figura 54: Vinheta de Luky Luke. Caça Fantasmas. balão com símbolos. Fonte Morris (1992). :18

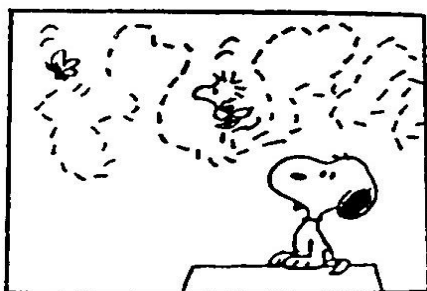


### 2.4.5. Símbolos

Para representar graficamente o que é invisível, como o som, o cheiro ou mesmo o movimento, é necessário o uso de símbolos ou códigos de comunicação (McColud 1995). São metáforas visuais que têm a função de transmitir uma ideia através de um símbolo que normalmente é de fácil reconhecimento, ou que pelo seu uso continuado se torna reconhecível.

#### a) Signo cinético – movimento

Traço ou linha que representa o movimento das personagens ou objetos. O trajeto de uma borboleta ou de um pássaro são representados por Schulz (Figura 55) com uma linha tracejada e o bater das asas de ambos os personagens é representado por duas linhas curvas de cada gesto. Estes são dois signos muito comuns na linguagem da banda desenhada.



*Figura 55- Vinheta de Snoopy. The Matchmaker. Signo cinético. Fonte: Schulz (2000):1*

#### b) Som - Onomatopeia

Representação de ruídos ou sons por palavras convencionais. Na figura 56, procura-se captar a essência do som emitido por uma máquina de jogo. Pode identificar notas musicais, onomatopeia escritas em letras expressivas, representando música e sons variados e alto.





Figura 56: Vinheta de La Chavalita. Onomatopeias.  
Fonte: Fagundes (1985):48

## 2.5. Criando um personagem - Explorando conceitos de McCloud

Aquilo que caracteriza o ser vivo é a simetria bilateral. Esta é a primeira característica que refere McCloud e que com poucas linhas se consegue criar um ser humano. Os humanos gostam de histórias de humanos.

O autor considera três passos para a criação de um personagem que seja convincente, ou seja com distinção e personalidade. São estes: a) Caracterização, b) expressão Facial e c) Anatomia expressiva

### 2.5.1. Caracterização

Independente do estilo que é uma opção pessoal, o personagem deve ser trabalhado em três aspetos: ter uma vida interior, criando uma história do passado como momentos chave que definam o personagem mas sem muitos pormenores; apresentar uma destinação visual, ou seja, a vida interior refletida na exterior. Já que se trata de um meio visual é necessário que as linhas que caracterizam o personagem sejam claras permitindo ao leitor identificá-lo facilmente. Cada personagem deve ainda apresentar um conjunto de traços expressivos que lhes sejam característicos. McCloud salienta que esta é uma tarefa difícil e para ajudar segue-se o passo b) a exploração da expressão Facial e o passo c) anatomia expressiva.

O autor aconselha a elaboração de uma ficha de modelo, onde se desenhavam várias vistas do personagem, rosto e corpo, para consultar ao longo do desenvolvimento da banda desenhada.

Sugere ainda a criação do personagem com base na escolha de um tema ou conceito, por exemplo um animal, como refere Eisner.

### **2.5.2. Expressão Facial**

As emoções na expressão facial provocam uma reação e são um excelente meio de comunicação visual com o leitor. São complexas de serem representadas em desenho e portanto McCloud sistematiza este tema partindo de seis emoções básicas (Apêndice I) que combinadas resultam num vasto espectro de emoções mais complexas.

Demonstra com vários exemplos como se pode explorar esta temática e complementa ainda com um esquema dos músculos faciais (Apêndice J) e algumas das suas funções (baseado no autor Gary Faigin).

### **2.5.3. Anatomia expressiva**

A linguagem corporal do personagem permite transmitir, através do corpo, emoções ou estados de espírito. McCloud explora a expressão corporal ao longo de várias páginas.

Embora de forma prática e pronta a ser aplicada, a caracterização do rosto que é tratada por McCloud, não é novidade. Assim, antes de prosseguir, é importante referir os autores pioneiros desta temática. Töpffer, como já foi antes referido desenvolveu um estudo aprofundado sobre as variações da fisionomia do rosto humano, apenas fazendo variar os traços, sem para isso recorrer a um modelo, isto é, ao desenho à vista (Gombrich, 1994). Foi aliás dos primeiros artistas europeus a aplicar este estudo à banda desenhada. Já antes Leonardo da Vinci, no seu Tratado da Pintura, abordou a temática, aconselhando o estudo isolado de cada elemento do rosto e estudar que forma estas pode tomar (Gombrich, 1994)

O estudo da fisionomia não se limita à arte (i.e., é uma ciência que é estudada pela medicina), mas é uma disciplina que interessa aos artistas desde o renascimento (Molina 2001), como se pode observar nos estudos de fisionomia e proporções de Dürer (1471-1528).

## Parte II - Caracterização do Contexto Escolar

### 1. Freguesia, Agrupamento Escola e Projeto educativo

#### 1.1. Freguesia de Penha de França

A freguesia de Penha de França pertence ao concelho de Lisboa e localiza-se na Zona do Centro Histórico da capital, apresenta 2,71 km<sup>2</sup> de área e 27 967 habitantes.<sup>6</sup>

O nome desta freguesia deve-se ao Convento da Penha de França, fundado em 1598. “A freguesia deriva dos territórios medievais de Santo Estêvão de Alfama, Santa Justa e Olivais, no chamado Termo de Lisboa. A partir de 1500, surgem os primeiros núcleos habitacionais, que se formaram à volta dos conventos, do Paço Real e da Mitra e, no século seguinte, em torno da Igreja da Penha de França e do Convento (atual Comando-Geral da PSP).”<sup>7</sup>

Está associada a esta freguesia a lenda do Lagarto da Penha de França (Figura 58), a qual foi tema de um mural comemorativo. A lenda diz que “um devoto adormeceu na colina. Nesse momento, ao ser atacado por uma cobra, eis que um lagarto surgiu em seu auxílio por intercessão de Nossa Senhora da Penha de França”<sup>8</sup>



Figura 57: Antigo Logótipo da Freguesia Penha de França. Fonte: wikipedia.org



Figura 58: Igreja da Penha de França e mural alusivo à Lenda do Lagarto da Penha de França, da autoria de Leonor Brilha. Fonte: próprio

<sup>6</sup> Dados adquiridos em <http://www.jf-penhafranca.pt/mapa.html>

<sup>7</sup> Informação obtida em <http://www.cm-lisboa.pt/municipio/juntas-de-freguesia/freguesia-da-penha-de-franca>

<sup>8</sup> Informação obtida em <http://www.jf-penhafranca.pt/mapa.html>

## **1.2. Agrupamento Escola**

Nesta freguesia localiza-se o Agrupamento escola de Nuno Gonçalves que é formado pelos seguintes estabelecimentos de ensino: Jardim de Infância da Pena, EB1 n.º 1 Pena, ambos na Pena; EB1 dos Anjos nos Anjos; EB1 Natália Correia, na Graça EB1 Victor Palla e EB 2,3 de Nuno Gonçalves (Sede do Agrupamento) e Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão, agregada ao Agrupamento em 2012 pela Comissão Administrativa Provisória desta escola.

Na dependência administrativa do Agrupamento Nuno Gonçalves, encontram-se ainda os seguintes estabelecimentos de ensino particular e cooperativo: Associação Pró-Infância Santo António de Lisboa, Cooperativa Escola N.ª Sr.ª da Penha de França, Colégio Sá de Miranda, Escola “A Voz do Operário”, Externato Portugália, Escola Sebastião da Gama, Escola Selecta Professor Doutor Amadeu Andrés, Associação Médicos do Mundo e a Unidade de Vida Protegida – Residência Gira (Fórum Sócio-ocupacional).

Analisando a população servida pelo agrupamento, quanto as qualificações escolares e profissionais, pode verificar-se que a sua maioria é baixa, sendo que apenas 11,3% dos pais têm habilitações de nível superior e 27,3% tem o ensino secundário, restando a maioria, que apresenta qualificações ao nível do ensino básico. (Projeto Educativo, 2011)

Em termos socioprofissionais, apenas uma minoria pertence às classes que, no senso comum, se designam por classe alta e média-alta, nomeadamente 8,6% das famílias pertence à classe dos Empresários, Dirigentes e Profissionais Liberais e 9,5% à classe dos Profissionais Técnicos e de Enquadramento. Os funcionários por conta de outrem na área dos serviços são cerca de um quarto das famílias, ou seja, 24,3% das famílias são compostas por Empregados Executantes. Famílias de trabalhadores no sector industrial, ou seja, Operários apresentam o valor de 23,3%. Por fim, a maioria, 34,3%, dos pais pertencem à categoria "outros", que corresponde ao desconhecimento da classe profissional indiciando, contudo, precariedade no tipo de profissão/emprego.

Perante estes números, é de previsível que exista um elevado número de alunos que usufruam de Apoio Social Escolar (ASE), segundo os dados regulamento interno: "registra-se um total de 953 alunos subsidiados, o que corresponde a uma taxa de 38,9% do efetivo escolar." (Regulamento Interno, 2013: 2)

Segundo os dados disponibilizados no regulamento do Agrupamento de Escolas Nuno Gonçalves, revisto e aprovado em 2013, existem no Agrupamento 2465 alunos distribuídos por 101 turmas.

No levantamento<sup>9</sup> realizado em 2010, averiguou-se que existem alunos oriundos de 31 países, o que corresponde a uma população escolar estrangeira significativa de 16,5%. Estas migrações foram recentes, sendo os imigrantes de PALOPs (Países de Língua Oficial Portuguesa) cerca de 68% e do total (Projeto Educativo, 2011). No entanto, neste últimos anos esta realidade tende a alterar-se havendo uma redução da população imigrante, provavelmente devido à conjuntura atual. Segundo a direção da escola a percentagem de imigrantes, sobretudo de nacionalidade brasileira, é muito inferior há do ano de 2010.

Estes dados são encarados como um privilégio mas também como um enorme desafio para a comunidade escolar. Pode ler-se no Projeto Educativo: “Desta realidade resulta a afirmação da riqueza da diversidade, onde a miscigenação cultural se tem afirmado como desafio para todos os elementos de uma comunidade, onde a cada dia, se tem o Mundo a entrar pelos portões da Escola.” (Projeto Educativo, 2011: 9)

Os alunos são provenientes de várias zonas de Lisboa. Embora não se limitando à área pertencente ao Agrupamento, a maioria dos alunos vive na freguesia da Penha de França (35%) ou na Freguesia dos Anjos (18%). Curiosamente, 37% desta população não habita em freguesias da área de intervenção do Agrupamento. (PEA, 2011)

Quanto ao corpo docente, estão ao serviço no agrupamento 244 docentes. Quanto à distribuição da faixa etária pode verificar-se que 32% apresenta idade entre os 50 e os 60 anos e 31% entre os 40 e os 50 anos. No que concerne ao tempo de serviço, 22% dos docentes têm 30 ou mais anos de serviço e 24% apresenta 20 a 29 anos de serviço. Considera-se que, de uma forma global, o corpo docente do Agrupamento é estável. No que concerne ao pessoal não docente, o Agrupamento conta com 64 colaboradores – assistentes técnicos dos serviços de administração escolar, assistentes operacionais de ação educativa, uma técnica de serviço social e uma psicóloga. (Regulamento Interno 2013)

### **1.3. Projeto educativo**

O projeto educativo do Agrupamento Nuno Gonçalves apresenta a sua missão devidamente fundamentada pelas teorias de reprodução cultural de *Bourdieu e Passeron*. Lutando pela equidade na educação, referindo que " (...) se procurará que a Escola não ratifique, nem reproduza as desigualdades como espelho da sociedade, mas que se afirme como Escola de qualidade, democrática e universal, que acredita na transformação social." (Projeto Educativo, 2011: 13).

---

<sup>9</sup> Dados disponibilizados pelo MISI - Gabinete Coordenador do Sistema de Informação do Ministério da Educação.

Os valores defendidos pelo Agrupamento Escola Nuno Gonçalves são o respeito, a responsabilidade, a autonomia, a competência, o rigor/exigência, a qualidade, a perseverança e a cooperação/interajuda.

Quanto às metas que o Agrupamento estabeleceu, destaca-se a importância atribuída à arte no desenvolvimento dos alunos. Fazendo uma síntese das metas, pode dizer que este agrupamento considera que a escola deve ajudar o aluno a desenvolver-se nas várias esferas: cognitiva, emocional, física e social, como se pode verificar nas quatro metas descritas no Projeto Educativo: “os elevados níveis de desempenho cognitivo, artístico e desportivo, respeitando o desenvolvimento individual do aluno; saber estar em diferentes contextos; elevados níveis de integração de alunos; partilha e convívio entre todos os elementos da comunidade, pautado pelo respeito mútuo”. (Projeto Educativo, 2011: 23)

## 2. Escola

Inaugurada em 1958, funcionou como Escola Industrial Feminina até 1970 passando a ser Escola Industrial/Comercial. Por consequência das reformas educativas de 1975, passou a ser uma escola secundária, tal como é ainda hoje.



*Figura 60- Escola Secundária Luísa Dona de Gusmão, fachada do edifício principal. Fonte: Próprio*



*Figura 59- Escola Secundária Luísa Dona de Gusmão, fachada do edifício do Ginásio. Fonte: próprio.*

A Escola Secundária D. Luísa de Gusmão situa-se em Lisboa, confrontando à nascente com a Rua da Penha de França (Figura 60). A sua planta é composta por dois edifícios: um de maiores

dimensões em forma de L, com 3 pisos (além do piso térreo), onde se situam a maior parte das salas de aula e outras salas e um outro de menores dimensões, que se posiciona paralelamente à Rua Penha de França, onde se localiza o ginásio e o refeitório (Figura 59). Os edifícios apresentam um elevado grau de degradação, tendo no entanto as fachadas uma apresentação satisfatória. Existem dois pátios: um campo de jogos e um pequeno pinhal, que se localizam junto do miradouro Monte Agudo, sendo estes separados apenas por uma cerca de rede.

No que diz respeito ao mobiliário escolar, segundo as observações feitas no Regulamento Interno apresenta-se “bastante degradado e em algumas salas totalmente desadequado, ainda que no presente ano letivo [2012/2013] tenha havido um esforço financeiro para substituição de mobiliário em 2 salas gerais e numa sala de Educação Visual.” (Regulamento Interno, 2013:3)

Na caracterização realizada no âmbito da Avaliação Externa realizada em 2011, estudavam nesta escola 790 alunos, dos quais 418 integram o ensino básico regular (18 turmas) e 372 o ensino secundário. Neste nível, 271 alunos frequentam os cursos científico-humanísticos (12 turmas) e 101 os cursos profissionais de Técnico de Informática de Gestão e de Técnico de Apoio Psicossocial (6 turmas). Existem ainda duas turmas dos Cursos de Educação e Formação de Adultos que funcionam em regime noturno, com 11 formandos no nível básico e 11 no secundário.

No entanto, o Regulamento Interno, atualizado em 2013, nota uma ligeira diminuição do número de alunos, referindo que estudam na escola 656 alunos – 351 do Ensino Básico, 305 do Ensino Secundário. (Regulamento Interno, 2013)

No que concerne a alunos estrangeiros, a sua percentagem era em 2011 bastante significativa: 24,3%, com predomínio para os oriundos do Brasil, China e países africanos (Avaliação Externa, 2011). Não foi possível obter informações atualizadas sobre estes dados.

Segundo a referida Avaliação Externa, 41,3% dos alunos beneficiam de auxílios económicos, no âmbito da ação social escolar, refletindo assim um contexto socioeconómico relativamente baixo.

Apesar deste contexto, no que concerne ao acesso às TIC, pode constatar-se que 71% dos alunos (27,1% do ensino básico e 43,9% do secundário) possuem computador e internet em casa. Esta é uma percentagem considerável e positiva, já que “Escola Dona Luísa de Gusmão tem um parque informático completamente obsoleto.” (Regulamento Interno 2013:3)

### **3. Recursos Humanos**

Segundo o regulamento interno (2013), exercem funções nesta escola 106 professores

(menos 3 em relação aos dados da avaliação externa realizada em 2011), dos quais 20 são docentes contratados. Tendo em conta que 83,5 % dos professores pertencem ao quadro, revela que este apresenta estabilidade.

Existem 16 assistentes operacionais de ação educativa (menos 5 em relação aos dados da avaliação externa realizada em 2011). Tendo em conta o número de alunos que frequentam a escola, isto corresponde a 41 alunos por assistente, o que poderá ser um número excessivo para o funcionamento equilibrado da escola.

#### **4. Oferta de escola**

No 3º ciclo existem 6 turmas do 7.º ano, 5 turmas 8.º ano, 5 turmas 9.º ano. No ensino secundário a escola apresenta a seguinte oferta de quatro cursos de carácter geral: Científico-humanístico de Ciências Socioeconómicas, Científico-humanístico de Línguas e Humanidades, Científico-humanístico de Ciências e Tecnologia, Científico-humanístico de Artes Visuais.

Na vertente Profissional, apresenta quatro Cursos de Nível IV: Técnico de Comércio (2.º ano), Técnico de Programação de Sistemas Informáticos (2.º ano), Técnico de Apoio à Gestão Desportiva (1.º ano) e Técnico de Apoio Psicossocial (1.º ano).

Existe como Oferta Complementar, no 2º e 3º Ciclos, Artes Musicais, e ainda um clube de Artes Visuais para todos os ciclos incluindo o secundário.

#### **5. Caracterização da turma**

No ano letivo de 2013/2014, reabriu uma turma de Artes Visuais em conjunto com Ciências Línguas e Humanidades. Este processo foi autorizado pela direção, pois "é possível agregar componentes de formação comuns ou disciplinas comuns, de 2 cursos diferentes numa só turma, não devendo o número mínimo e máximo ultrapassar o anteriormente definido" (Orientações Pedagógicas para o ano letivo 2014/15 :11).

No ano letivo de 2013/2014, ano em que a turma se iniciou no 10º, apresentava assim o total de 10 alunos nas disciplinas específicas, nomeadamente, Desenho A, Geometria Descritiva A e História da Cultura e das Artes, enquanto nas disciplinas do tronco comum eram 32 alunos. A turma apresentava igual número de rapazes e raparigas e a faixa etária situava-se entre os 16 e 20 anos,



sendo que 3 alunos reprovaram no 3º ciclo mais do que uma vez e os outros três frequentaram o ciclo com regularidade.

No ano letivo de 2014/2015, foi desenvolvido o projeto de intervenção pedagógica, no âmbito da disciplina de Desenho com os alunos desta turma, agora no 11º ano. No entanto, apenas seis dos alunos se mantiveram nesta, com a mesma proporção de rapazes e raparigas. Quanto aos restantes quatro alunos, dois deles mudaram de escola, um outro mudou de área e outro desistiu.

Quanto ao contexto socioeconómico, foi possível apurar que três dos alunos se encontram numa situação de classe média e os restantes três numa situação de classe baixa. Dois dos alunos tiveram situações familiares problemáticas, sendo que vivem com os respetivos tios.

## **Parte III - Enquadramento da Unidade didática**

### **1. Curso, Disciplina e Unidade Didática**

#### **1.1. Curso**

O Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais tem como componentes de formação geral Português B, Língua Estrangeira (Inglês), Filosofia e Educação Física. Os componentes de formação específica são Desenho A (de carácter obrigatório), Geometria Descritiva A, História da Cultura e das Artes e Matemática B (destas 3 os alunos deve escolher 2 disciplinas).<sup>10</sup>

#### **1.2. Disciplina**

O Desenho é a “ (...) área estruturadora de muitas outras áreas de exercício profissional, que nela se baseiam ou que do seu exercício partem. Por ser essencial à criação, conceção, projeção, ou comunicação, são as suas teorias e práticas partes do currículo do 10.º, 11.º e 12.º ano na variante A do Curso Geral de Artes Visuais” (Ramos 2001:3). Assim, a disciplina de Desenho A é obrigatória no Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais e tem a duração de 3 anos (10.º, 11.º e 12.º anos).

Pelo seu carácter dinâmico, o desenho pode ser estruturado de forma flexível através da articulação de três áreas (Perceção Visual, Exploração Gráfica e Comunicação Visual), cinco conteúdos (Visão, Materiais, Procedimentos, Sintaxe e Sentido) e vários temas, como se pode observar na figura 31 (Ramos 2001).

---

<sup>10</sup> Oferta Educativa Ens. Sec 2014-2015 CURSO CIENTÍFICO HUMANÍSTICO DE ARTES VISUAIS in [http://www.aenunogoncalves.net/images/ano\\_letivo\\_2013\\_2014/oferta\\_educativa/ficheiros/Oferta%20Educativa%20Ens.%20Sec%202014-2015CURSO%20CIENT%20C3%8DFICO%20HUMAN%20C3%8DSTICO%20DE%20ARTES%20VISUAIS.pdf](http://www.aenunogoncalves.net/images/ano_letivo_2013_2014/oferta_educativa/ficheiros/Oferta%20Educativa%20Ens.%20Sec%202014-2015CURSO%20CIENT%20C3%8DFICO%20HUMAN%20C3%8DSTICO%20DE%20ARTES%20VISUAIS.pdf)

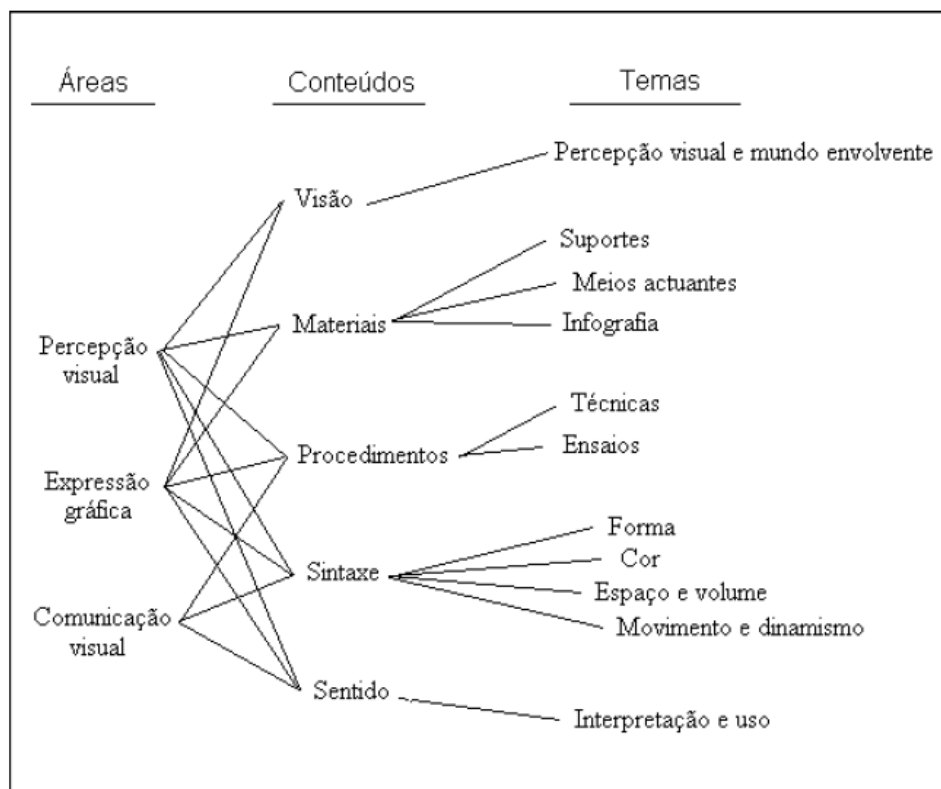


Figura 61: Áreas, conteúdos e temas (10.º, 11.º e 12.º). Fonte: Programa de Desenho A

### 1.3. Unidade Didáctica

O foco deste projeto de intervenção pedagógica incidiu sobre a área da Expressão Gráfica, sobre os conteúdos de Procedimentos e no tema de Ensaio. No 11.º ano, dentro deste tema, foram abordados os seguintes itens: Transformação gráfica (ampliação, simplificação, sobreposição, rotação e repetição), Transformação Infográfica e Invenção (de objetos e ambientes).

## 2. Projeto da intervenção pedagógica

No 1º período foram lecionadas 13 aulas ( 7 de 100 minutos e 6 de 50 minutos) e foi também realizada, em conjunto com o professor cooperante, uma visita de estudo ao 25º Festival Internacional de Banda Desenhada da Amadora. No 2º Período foram lecionadas 8 aulas (6 de 100 minutos e 2 de 50 minutos).

As aulas foram teórico-práticas e práticas e intercaladas com as aulas do professor cooperante, como uma estratégia pedagógica que permitiu aos alunos conhecerem diferentes abordagens do desenho.

## 2.1 Planificação do projecto

O Projeto da intervenção pedagógica incidiu sobre o desenvolvimento de processos de síntese e transformação gráfica (ampliação, simplificação, sobreposição, rotação e repetição), transformação infográfica e invenção ambientes (enquadramento e composição). Foi também elaborado um conjunto de atividades que relacionaram estes conteúdos com a banda desenhada.

O projeto de intervenção estruturou-se em três atividades, com um grau crescente de dificuldade e complexidade. Desta forma, os alunos tiveram oportunidade de ser introduzidos gradualmente nos conteúdos e nas competências, isto é no saber (conhecimento) e no saber fazer (componente técnica e conceptual).

A primeira Atividade decorreu ao longo de 6 aulas (3 de 50 minutos e 3 de 100 minutos). O objetivo desta atividade foi a criação de uma personagem e uma pequena banda desenhada, aplicando os processos de síntese e transformações gráficas como simplificação, ampliação e rotação. Nas duas primeiras aulas foi feita uma introdução teórica ao tema da banda desenhada definindo-a, contextualizando-a na Arte e fazendo uma breve referência à história, baseada em autores de referência, tal como desenvolvido no Parte I deste Relatório. Ambas as aulas tiveram uma pequena abordagem prática ao tema. A Atividade prática dividiu-se em três partes: parte I - o esboço personagem (uma aula); Parte II - expressões faciais e elaboração de 3 vistas do rosto do personagem (duas aulas); Parte III – execução de uma pequena banda desenhada onde o personagem se apresentava (duas aulas). Foram facultados aos alunos o enunciado da atividade e fichas de apoio com informações úteis à atividade (Apêndice E, I e J).

A segunda Atividade teve a duração de 7 aulas (3 aulas de 50 minutos e 4 aulas de 100 minutos). Esta atividade teve como objetivo a criação de um ambiente e a integração da personagem neste, ao longo de seis vinhetas. Inicialmente, foi pedido que as duas tarefas fossem feitas em separado e depois compostas, resultando numa banda desenhada com seis vinhetas. No entanto, o tempo definido para este trabalho não foi suficiente. Assim, reformulou-se a atividade dividindo-a em quatro tarefas: a primeira realizar um exercício de rotação, sobreposição e transparência; a segunda tarefa explorando o registo do gesto e movimento da expressão corporal (recorrendo a fichas de informação [Apêndice K e L]); a terceira tarefa desenhar as três vistas do corpo do personagem e, por fim (quarta tarefa), explorar uma sequência de seis ambientes e inserir o personagem, desenhando-o a tinta-da-china. Foram aplicados os processos de síntese rotação, ampliação e sobreposição, bem como a invenção de ambientes através da experimentação de grafismos variados. Foram realizadas duas aulas teórico-práticas com uma breve apresentação teórica seguida de um atividade prática e as restantes aulas foram práticas. Uma apresentação sobre

as transformações gráficas e, as suas aplicações na arte e na banda desenhada, seguida da tarefa 1 (anteriormente referida). A outra aula teórico-prática tratou do enquadramento, composição e estratégias de enquadramento, demonstrando com obras de arte e aplicações a banda desenhada, sucedendo-se a tarefa 4 (descrita anteriormente), que teve continuidade ao longo de 3 aulas práticas. As tarefas 2 e 3 (acima descritas) foram realizadas em 2 aulas práticas.

A terceira atividade foi realizada em 8 aulas (6 de 100 minutos e 2 de 50 minutos), consistiu num projeto baseado no trabalho desenvolvido nas atividades anteriores e culminou num trabalho final em formato digital. Este projeto dividiu-se em quatro fases: a primeira foi a conceção e esboço do *storyboard*, tendo como ponto de partida um papel amachucado que deveria aparecer na primeira vinheta e a última vinheta teria de Figurar a personagem criada na atividade 1; a segunda foi a concretização da ideia inicial; seguiu-se a passagem aos materiais finais à escolha dos alunos; por fim a fase final foi a passagem a formato e tratamento digital e a disseminação numa plataforma *online*, recorrendo à criação de um blog. Nesta última atividade, são aplicados os conteúdos usados anteriormente e ainda as transformações infográficas. As aulas da atividade foram práticas recorrendo ao método de projeto. Na primeira fase, a conceção, criou-se num ambiente de troca de ideias. Embora não se trate de um trabalho em grupo, os alunos trabalharam individualmente mas em formação de grupo. Nas restantes fases, os alunos trabalharam individualmente, para proporcionar mais concentração.

## 2.2. Sala e Equipamento

As aulas de desenho A tiveram lugar na sala 205, que se situa no 2 piso da escola. A sala encontra-se em relativamente boas condições, sendo apenas de salientar que é muito quente no verão e fria no inverno, revelando que não esta devidamente isolada, não se podendo assim controlar a temperatura. As 8 janelas estão equipadas com cortinas tipo *blackout*<sup>11</sup>, mas que não se encontram nas devidas condições. Sendo que estas estão viradas a este, o sol incide na sala durante toda a manhã, resultando numa boa iluminação, não sendo muitas vezes necessária a luz elétrica.

---

<sup>11</sup> Tipo de cortina que ajuda a isolar o ambiente da luz e a controlar a temperatura.



*Figura 62- Vista da sala parte da frente da sala*



*Figura 63- Vista da sala parte de trás da sala*

No mobiliário escolar que serve os alunos constam:

- 27 Estiradores, em condições aceitáveis na sua maioria, com inclinação regulável;
- 25 Bancos giratórios, com altura regulável;
- 3 Mesas escolares;
- 2 Cadeiras;
- 1 Mesa de trabalho com 3 gavetas, tomadas e prensa (que não é usada);
- 1 Mufla (que não funciona);
- 1 Lavatório com água corrente;
- 1 Caixote de lixo.



*Figura 64 Janelas sala, vista para a rua*



*Figura 65 - Computador para uso do professor*

A nível de arrumação de trabalhos e materiais existem:

- 3 Armários de madeira de grandes dimensões;
- 2 Armários de metal;
- 1 Bloco de cacifos (3 por 3 unidades individuais).

O professor pode contar com uso de:

- 1 Secretária com cadeira (usada pelo professor);
- 1 PC com respetivo monitor, rato e teclado;
- 1 Arquivador.

A nível de material didático encontra-se nesta sala:

- 1 Quadro branco;
- 1 *Placard* de cortiça.

Outros materiais e infraestruturas presentes nesta sala:

- 8 Luzes fluorescentes;
- 7 Tomadas;
- 1 Extintor;
- 8 Janelas para o exterior;
- 4 Janelas para o corredor;
- 1 Porta para o corredor.

### 2.2.1. Biblioteca e Centro de Recurso Educativos

No decorrer da Atividade 3 deste Projeto de intervenção pedagógica, por não existirem recursos informáticos suficientes para a realização da última fase desta atividade, surgiu a necessidade de utilizar a unidade informática da Biblioteca e Centro de Recurso Educativos (BCRE), localizado no último piso da escola. Embora o material informático existente seja obsoleto, como já foi referido anteriormente, foi suficiente para realizar a tarefa, já que se recorreu a ferramentas básicas e *online*.

A Biblioteca e Centro de Recurso Educativos são constituídos por duas salas amplas e dois gabinetes de menores dimensões nas extremidades, com acesso restrito aos discentes. Sendo um o gabinete da coordenadora do BCRE e outro um pequeno Auditório. Das duas salas principais uma destina-se a área de biblioteca e outra à área de estudo e informática (Figura 65). Esta área foi aquela que os alunos utilizaram no decorrer Atividade 3.



Figura 66: Alunos a trabalharem nos computadores do BCRE. Fonte: próprio.



## **2.3. Metodologia**

A metodologia aplicada neste projeto foi de investigação-ação, pois após identificado um problema, foi feita uma investigação teórica, elaborado um projeto de intervenção e aplicada uma ação prática que procurou encontrar soluções para o problema inicial. Dentro desta metodologia, perante um número reduzido de alunos, que formam uma única turma, sem possibilidade de comparação, com um enquadramento escolar particular, o modo de investigação que mais se adequou foi o estudo de caso. Este modo de investigação-ação, intervém, caso a caso, junto de um único sujeito ou num pequeno grupo de sujeitos, e posterior análise dos resultados obtidos, sem relacionar com os resultados de outro (LESSARD-HÉBERT, 1996)

## **2.4. Estratégias de ensino**

### **a) Estratégias sugeridas no programa de Desenho A (Ramos, 2001)**

Procurou-se ir de encontro a algumas sugestões estratégicas referidas no programa da disciplina de Desenho A tais como:

- "Combinar e articular diferentes meios pedagógicos" (Ramos 2001:9), recorrendo a demonstrações audiovisuais combinadas com métodos expositivo e interrogativo, assim como métodos demonstrativo, levando os alunos terem um papel ativo na aprendizagem. Investigação fora da sala de aula (Ramos 2001:9), como foi o caso da ultima fase da atividade 3, e visitas de estudo (Ramos 2001:9), que se concretizou na visita à *25ª Edição da Feira AmadoraBD 2014*;
- "Combinar atividades e exercícios que valorizem, simultaneamente, a descoberta e a interrogação, a aprendizagem prática e a compreensão conceptual, a expressão pessoal e a reflexão individual e coletiva" (Ramos 2001:9), estratégia aplicada ao longo de todas as atividades, principalmente na atividade 3;
- "Combinar atividades que permitam a obtenção rápida de resultados com atividades de projeto que envolvam planificação e faseamento do trabalho" (Ramos 2001:9), como foi o caso da atividade 3.

### **b) Estratégias usadas e fundamentadas**

## Motivação

A motivação é aquilo que leva um indivíduo a agir no sentido a atingir um determinado objetivo ou satisfazer uma necessidade, consoante a teoria em que se baseie. A aprendizagem só se inicia se houver vontade para tal. Portanto, um indivíduo que está motivado para aprender (objetivo), vai estudar e envolver-se (agir), atingindo assim a meta da aprendizagem (SPRINTHALL, SPRINTHALL. 1997)

Existem dois tipos de motivação: Intrínseca e extrínseca. A primeira é satisfeita por reforços internos mas está dependente de objetivos externos. A segunda é satisfeita por reforços externos. A aprendizagem é mais duradoura se a motivação for intrínseca, construindo-se sobre si mesma. Por vezes, o indivíduo vivencia até as chamadas experiência de fluxo, que o levam a continuar a aprender em atividades mais desafiantes (SPRINTHALL, SPRINTHALL. 1997).

Neste sentido procurou-se ir de encontro a temas do interesse da maioria dos alunos, como é o caso da banda desenhada, assim como valorizar cada experiência levando os alunos a refletirem sobre o seu trabalho, procurando encontrar a solução que se situasse entre o seu interesse e os objetivos da atividade proposta. Perante os alunos que não mostraram muito interesse, procuro encontrar-se, dentro deste tema, aspetos que os motivassem. Afinal o interesse também se cria como lembra Solé (2001), referindo-se a Claparède (1932) e Dewey (1947)): “A necessidade, o interesse, criam-se e desenvolvem-se na própria situação de ensino/aprendizagem.” (Solé.2001:50)

## Relação professor-aluno

*O ensino é, fundamentalmente, diálogo: o importante, para o professor, não é falar do ou sobre o aluno, mas com o aluno, um diálogo verdadeiro que implica a aptidão daquele para o relacionamento pessoal com este, que é outro. Admitida como função primordial da educação o nutrir possibilidades relacionais, a relação professor-aluno deve, necessariamente, pautar-se na confiança mútua, na presença exemplar e na inteireza do professor, pela palavra, e na maneira com que o professor, efetivamente, promove métodos disciplinados, críticos e reflexivos de questionamento e indagação, Buber considera essenciais para a aprendizagem e o conhecimento autênticos (Murphy, 1988). (Tune, Tacca & Bartholo Júnior. 2005:693, 694)*

Concordando com a citação aqui referida, considera-se que a aprendizagem acontece na relação de professor-aluno, e é oportuno a pena investir nessa relação. Nesse sentido, procurou-se conceber estratégias que tivessem como base o diálogo.

## **Autonomia**

Recorreu-se em vários momentos, ao *feedback*, ou seja comentar os trabalhos dos alunos, apresentando hipóteses, soluções e questões que as ajudaram a encontrar soluções para melhorar o seu trabalho, promovendo as aprendizagens e a autonomia de decisão dos alunos.

Sendo a turma constituída por um número reduzido de alunos, foi possível haver um acompanhamento personalizado, respeitando os ritmos e as necessidades individuais. Promoveu-se também a troca de comentários entre os alunos, permitindo-lhes a estes ficarem com visões diversas do seu trabalho, por vezes com novas ideias.

## **Intercâmbio de Cultura Visual**

Como estratégia para enriquecer a cultura visual dos alunos, promoveu-se a partilha de referências. Isto é, por um lado, quando se pretendia exemplificar algum processo de síntese, recorreu-se frequentemente às reproduções de obras de artistas de referência, tanto na Arte como na Banda desenhada. Por outro, incentivou-se os alunos a mostrarem as suas referências, para também serem usadas como exemplo.

## **Visita de estudo**

No decorrer da intervenção pedagógica, foi possível marcar uma visita à 25ª Edição da Feira Internacional da Banda Desenhada na Amadora 2014. Esta visita permitiu aos estudantes alargar os seus horizontes a vários níveis. Não só tiveram a oportunidade de conhecer vários artistas e desenhadores do panorama internacional da BD, técnicas e processos variados, como também se proporcionou um ambiente de descontração, no qual aconteceram conversas informais entre alunos e professores-alunos, com um carácter formativo e lúdico, permitindo desenvolver competências sociais.

## 2.5. Avaliação

Na elaboração da avaliação teve-se em conta um aspeto muito importante que se relaciona com as estratégias. Este aspeto consiste em verificar o que se avalia é o que se ensinou. (Roldão 2009). Considera-se também que a avaliação deve ser parte integrante do processo de aprendizagem e ter um carácter regulador. Esta deve ser clara, apontar pistas que apontem para ações no futuro, deve levar o aluno a encontrar o erro e a modificá-lo mas também reconhecer o que está bem feito. (Pinto & Santos, 2006)

Segundo o programa de Desenho A, a avaliação deve ser contínua nas suas vertentes formativas e sumativa. A primeira baseia-se na constante interação entre o professor e o aluno, e o foco é o processo do trabalho dos alunos, permitindo a adaptação às necessidades dos alunos, Assim todo o processo do desenvolvimento das atividades foi tido em conta e acompanhado através de *feedbacks*, que permitiu os alunos irem melhorando o seu trabalho.

A segunda vertente de avaliação, a avaliação sumativa, resulta no culminar do processo e assim foram tidos os critérios de avaliação (anexo) e atribuídos valores numa escala de 1 a 20.

Na comunicação dos valores resultantes da avaliação sumativa foram também feitos alguns comentários que justificaram a atribuição desses valores. Assim, permitiu-se aos alunos tomarem consciência dos aspetos que são necessários melhorar em trabalhos futuros.

Os critérios de avaliação foram elaborados em conjunto com o professor cooperante e basearam-se nos critérios aprovados pelo departamento de artes visuais e nos critérios de um exame nacional cujo conteúdo avaliado incidiu nos processos de síntese.

## **2.6. Descrição sumária das aulas**

### **Atividade 1**

#### **Aula n.º 1 – 16/10/2014 (50 min)**

No início da aula, os alunos foram questionados sobre a definição de Banda Desenhada. Foi projetado um *data show* sobre a banda desenhada abordando as suas definições, o enquadramento histórico e algumas imagens de autores de referência de várias épocas e nacionalidades. No decorrer desta apresentação, os alunos foram convidados a intervir através de questões que conduziram toda a sessão. A maioria da turma mostrou-se interessada e participativa, com a exceção do aluno que estava mais dentro do assunto. Este aluno só se mostrou mais participativo quando foi questionado pessoalmente sobre um tema específico do seu conhecimento (os heróis da Marvel e da DC, e o estilo mangá).

No final da sessão, foi referida a importância da criação de um estilo próprio, mesmo que numa primeira fase se imite um estilo já existente. Sublinhou-se que um estilo próprio pode demorar muito tempo a criar.

No final da aula, realizou-se uma atividade prática que consistiu em criar uma pequena narrativa coletivamente no quadro branco. A professora estagiária iniciou a narrativa e de seguida cada interveniente descrevia o que iria acontecer ao seguinte para este desenhar. Resultou numa *story board* com uma sequência lógica e com alguma expressão. Os alunos mostraram-se envolvidos e com entusiasmo.

#### **Aula n.º 2 – 20/10/2014**

No início da aula compareciam apenas dois alunos. Foi-lhes solicitado o material que iria ser necessário e um aluno disponibilizou as folhas aos colegas que entretanto chegaram. Foram referidos alguns critérios da avaliação contínua, nomeadamente a participação nas aulas mais expositivas. Os alunos foram ainda informados sobre a sua participação da aula anterior.

Antes de dar início à sessão sobre a linguagem da banda desenhada, foram lembrados alguns conceitos da aula anterior e reforçados através da exposição de uma imagem de um livro,

que foi mostrado dois a dois, tendo sido a professora estagiária a deslocar-se na sala.

No decorrer das sessões sobre a linguagem da banda desenhada, os alunos foram incentivados a participar, gerando-se até momentos de boa disposição na leitura e análise de alguns excertos de banda desenhada. Para sedimentar os conceitos expostos foi distribuída uma ficha informativa.

No 2º bloco da aula, foi lançado o enunciado da Atividade 1 – Criando um personagem. Foi necessário fazer alguns esclarecimentos em relação aos objetivos operativos da atividade, quer ao longo da explicação, quer no início do trabalho dos alunos. O trabalho dos alunos foi sendo observado e acompanhado ao longo do seu desenvolvimento. Surgiram muitas questões que, embora repetidas foram esclarecidas individualmente. No final da aula, foram apresentados os assuntos da aula seguinte, bem como o trabalho para casa. Foi também solicitado que trouxessem as suas referências de banda desenhada.

No decorrer da aula ocorreram algumas interrupções alheias a esta.

### **Aula n.º 3 – 21/10/2014 (50 min)**

No início da aula, foi pedido aos alunos que colocassem os seus trabalhos numa mesa. Alguns alunos estavam a comentar os trabalhos dos colegas, enquanto outros já estavam junta da mesa com os seus trabalhos. Foi pedido que se reunissem todos em frente a esta. Foram feitos alguns comentários acerca do trabalho dos alunos, nomeadamente os aspetos que bem conseguidos, assim como os que podiam melhorar. Os alunos também tiveram a oportunidade de falar sobre o seu trabalho, sobre o dos colegas e ainda esclarecer dúvidas quanto aos objetivos da atividade.

Seguidamente, os alunos sentaram-se nos seus lugares e como alguns ainda não tinham terminado de criar o seu personagem da aula anterior foi-lhes dado 15 minutos para o fazerem. Quanto aos que já estavam mais avançados, foi lhes proposto que adiantassem o trabalho para a tarefa seguinte, mas estes preferiram aguardar pelos colegas. No decorrer desses 15 minutos os alunos foram questionados de forma a ajudar a pensar naquilo que estavam a fazer. Passando para a tarefa seguinte, foram distribuídas duas fichas informativas sobre a fisionomia do rosto e algumas expressões emotivas. Foi pedido a cada aluno que lesse uma parte da ficha e que a discutisse em conjunto. Estas serviriam de consulta para a tarefa que se seguiu até ao final da aula.

Para finalizar, os alunos registaram os assuntos da aula seguinte. Quando questionados sobre a realização do trabalho de casa anterior, pôde verificar-se que nenhum aluno o fez.

#### **Aula n.º 4 – 22/10/2014 (100 min)**

Antes de a aula começar, uma aluna mostrou uma referência de banda desenhada, como tinha sido pedido na primeira aula. No entanto, mostrou apenas à professora e não aos colegas.

A aula deu início fazendo referência aos objetivos da segunda parte da atividade – desenhar as 3 vistas do rosto do personagem em papel milimétrico. Após a distribuição do material necessário, os alunos deram início ao seu trabalho. Alguns alunos tiveram algumas dificuldades quanto à vista  $\frac{3}{4}$ .

Mais uma vez, pôde certificar-se que os alunos trabalharam em ritmos diferentes, sendo que um deles terminou antes dos restantes. Neste ponto da aula, os alunos com mais facilidade ficaram à espera dos alunos com mais dificuldades.

No sentido de esclarecer a dificuldade da vista  $\frac{3}{4}$ , foi demonstrada uma simplificação a partir de um desenho de um rosto em  $\frac{3}{4}$  do desenhador Horgth, em folha de papel vegetal. Seguidamente, todos os alunos tiveram a oportunidade de experimentar.

Uma aluna mostrou alguma frustração e resistência em fazer o rosto a  $\frac{3}{4}$  acabando por não terminar o trabalho. A aluna solicitou diversas vezes a intervenção da professora, por vezes interrompendo a conversa que esta tinha com outros alunos.

A pouco minutos do final da aula os alunos iniciaram a prancha de 4 vinhetas onde o personagem se apresenta, tendo este trabalho continuidade na aula seguinte.

Já no final da aula foi referido o material para a aula seguinte e solicitado que pensassem no trabalho que iriam realizar.

#### **Aula n.º 5 – 27/10/2014 (100 min)**

Foram comunicados os objetivos da aula: os alunos deveriam terminar os esboços iniciados na aula anterior e finalizar o trabalho passando a tinta-da-china. Foram dadas algumas indicações técnicas e esclarecidas algumas questões.

Quando os alunos terminaram o esboço e estavam preparados para a passagem a tinta, foi visionado um vídeo sobre a técnica *Inking* apresentado por Stan Lee, fundador da *Marvel* (*How To Draw Comics The Marvel Way*). Alguns alunos, no visionamento do vídeo, mostraram-se um pouco distraídos.

Seguidamente passaram para a prática, testando a técnica primeiro nos seus diários gráficos e depois no trabalho. Novamente, o ritmo dos alunos foi diferente, dando origem a alguns "momentos mortos" por parte dos alunos mais rápidos praticamente terminando o seu trabalho e os



outros com mais dificuldade não terminaram.

A poucos minutos de a aula terminar, foi feito um esquema das principais temáticas abordadas no Festival Internacional Amadora BD (25.º edição) o qual os alunos visitariam na semana seguinte. Aquando do toque de saída, ainda estavam a ser apresentados alguns destes tópicos e uma parte dos alunos não prestou atenção ao que estava a ser dito, saindo após ser dada a autorização para tal.

#### **Aula n.º 6 – 28/10/2014 (50 min)**

Nesta aula os alunos finalizaram os seus trabalhos a tinta-da-china. Enquanto trabalhavam foram mostrados algumas reproduções a tinta-da-china de alguns artistas como Rambran, Van Gogh, e Toulorse-Latrec. Nesta aula os alunos sentaram-se em lugares diferentes já que nas aulas anteriores alguns deles distraíam-se conversando uns com os outros.

Com esta aula os alunos finalizaram a Atividade I ficando a faltar apenas a avaliação sumativa dos trabalhos. As 3 semanas seguintes ficaram a cargo do professor Cooperante Saulo Araújo

#### **Visita de estudo – 29/10/2014**

Esta visita foi organizada em conjunto com o professor cooperante Saulo Araújo. O início da visita foi guiado pela equipa do festival, por marcação prévia. Teve a duração de cerca de uma hora durante a qual os alunos mantiveram bastante interesse e atenção. Alguns mostraram-se mais entusiasmados que outros mas no geral aderiram bem. Para alguns, as novas tecnologias presentes na exposição tiveram um efeito de magnetismo. No fim da visita guiada, houve uma pausa para descansar e conviver. Partilharam-se pipocas e algodão doce gerando um momento de descontração. Seguidamente, os alunos visitaram livremente as exposições acompanhados pelos professores. Ao longo da visita foram apontados alguns aspetos do desenho e da banda desenhada em conversas informais mas atentas. Já no final da visita, na exposição Autógrafos Desenhados, os alunos fizeram vários comentários de como seria o seu estilo.

A deslocação foi feita por transportes públicos, acompanhados pelos professores mas sem o financiamento da escola. O custo da entrada ficou também ao cargo de cada aluno.

## **Atividade 2**

### **Aula n.º 7 – 24/11/2014 (100 min)**

A aula iniciou-se com uma apresentação sobre as transformações gráficas: ampliação, rotação, sobreposição e transparência. A simplificação foi suprimida pois já tinha sido abordada teoricamente pelo professor e na atividade prática anterior. Os alunos foram atentos e participativos com intervenções pertinentes, com a exceção de dois alunos que demonstraram pouca atenção e sonolência. Foi exemplificado o conceito da rotação com um objeto, o qual despertou interesse e compreensão da parte dos alunos. Ao longo da apresentação, imagens mais estimulantes como o hiper-realismo americano de Chuck Close, despertou a atenção de um dos alunos sonolentos. Ficaram, no entanto, algumas dúvidas quanto a alguns conceitos, que foram esclarecidas no decorrer da atividade prática que se seguiu.

Quando foi enunciado o objetivo da tarefa 1 da atividade 2, referiu-se também a falta de atenção que dois dos alunos tinham tido, bem como a pouca participação. Seguidamente, a sala foi organizada em dois grupos com as mesas a formar um T. Foi colocado em cada grupo um modelo de madeira da figura humana. Foram dadas mais algumas indicações para a realização da primeira tarefa sobre rotação, sobreposição e transparência. À medida que os alunos trabalharam, foram sendo dadas algumas sugestões e esclarecidas algumas questões. O tempo para cada registo sendo controlado e os alunos foram informados de quando devia mudar de registo, havendo no entanto alguma flexibilidade. Informou-se quando faltavam 20 minutos para terminar, verificando que todos os alunos tinham o número de registos suficientes.

A tarefa foi concluída aos 10 minutos do toque de saída, e nesse momento foi comunicado o trabalho de casa: recolha de imagens de paisagens e ambientes. O professor cooperante interveio, indicando aos alunos que deveriam arrumar todo o material.

### **Aula n.º 8 – 25/11/2014 (50 min)**

Nesta aula foi feita a avaliação da atividade 1, comentando os trabalhos e comunicando as classificações quantitativas. No início da aula, foi pedido aos alunos que afixassem no painel de cortiça os seus trabalhos. Depois, aqueles sentaram-se em frente ao painel e foram informados que seriam feitos comentários aos seus trabalhos e facultadas as respetivas classificações. Seguidamente, seria feito um registo vídeo dos seus comentários acerca dos trabalhos mas apenas

seriam filmados os trabalhos e gravadas as suas vozes. Neste momento, foi-lhes perguntado se estariam de acordo em colaborar neste tipo de registo, ao que todos assentiram.

Os alunos ouviram os comentários da professora atentamente e com uma expressão séria. Em cada conjunto de trabalhos de um aluno foram referidos os aspetos bem conseguidos e depois os aspetos que devia melhorar. Chegada a vez de cada um, ficaram um pouco nervosos mas quando a primeira aluna iniciou o seu discurso, o nervosismo foi passando. Uns mais do que os outros, falaram com naturalidade e consciência. Por vezes, foi necessário colocar-lhes algumas questões para facilitar o seu discurso e reflexão.

Quando finalizaram, os alunos retiraram os seus trabalhos e a aula terminou.

### **Aula n.º 9 – 27/11/2014 (100min)**

Ao iniciar a aula foi explicado que esta seria um pouco diferente das anteriores, pois iria ser preciso a colaboração de todos para explorar a expressão corporal (tarefa 2 da atividade 2).

Foram distribuídas fichas de informação sobre o corpo humano e a linguagem corporal e pedido a cada aluno para ler uma legenda para os colegas. Seguidamente, foram feitos alguns comentários acerca da imagem das respetivas legendas. De vez em vez, incluído a professora estagiária, os alunos dramatizaram uma certa emoção com base na ficha de informação. Os restantes fizeram um registo rápido e gestual numa página A3.

Os alunos aderiram bem, sem que se verificasse confusão, gerando-se um clima de descontração e boa disposição, sem que isso afetasse a sua concentração.

No segundo bloco da aula, foi feita a tarefa 3, que consistiu em desenhar três vistas do corpo dos personagens numa folha de papel almaço quadriculado. A maioria dos alunos trabalha com autonomia, sem colocar muitas questões. Houve, no entanto, dois alunos que apresentaram alguma dificuldade em desenvolver a anatomia do personagem. A aluna, que já numa aula anterior tinha mostrado frustração em terminar as três vistas do rosto da personagem, desta vez expressou-o muito claramente. Disse ela: “Eu não gosto disto. Estou a fazer contrariada. Eu nem gosto de banda desenhada!”. No entanto, ia trabalhando apesar do descontentamento. No final da aula, esta aluna não conseguiu terminar. Pediu para que pudesse fazer em casa, o que foi parcialmente consentido pois não deveria fazer grandes alterações e deveria passar para caneta na aula.

#### **Aula n.º 10 – 01/12/2014 (100 min)**

Esta aula tratou das questões do enquadramento e da construção de ambientes. Enquanto se procedia à montagem do data show para iniciar a apresentação, foram fornecidas folhas A3 para os alunos avançarem com a esquadria das vinhetas que iriam usar na tarefa 4. No entanto, o começo da apresentação acabou por passar para o 2º bloco, pois os alunos estavam com dificuldade nas medidas que foram pedidas.

Ao longo da apresentação sobre enquadramento e composição, foi referida a importância do quadrado/retângulo no quotidiano e na arte. Foram também apresentados algumas pinturas e foi feito o estudo de composição, primeiro em demonstração, desenhando as linhas de força no quadro branco sobre a projeção. Em seguida, os alunos foram convidados a fazer o mesmo. Neste ponto, o professor cooperante foi convidado a intervir com o seu contributo de pintor. Foram focados alguns aspetos relacionados com a perspetiva cónica e o ponto de fuga (tema desenvolvido nas suas aulas que antecederam as da professora estagiária). Foram identificadas e esclarecidas algumas questões relacionadas com este tema.

Quando faltava apenas 20 minutos para a aula terminar, os alunos começaram a explorar os ambientes que iriam criar, experimentando diversos materiais.

Estes ambientes seriam mais tarde reenquadrados nas vinhetas que tinham feito no início da aula, recorrendo a corte e colagem. E posteriormente colocariam o personagem (também recortado), animando o ambiente e narrando uma ação.

Com o intuito de auxiliar a aluna com dificuldades em desenhar as várias posições do seu personagem, foi-lhe facultado um modelo tridimensional em papel. Todos os alunos tiveram a oportunidade de observar, servindo assim de exemplo de como usar meios reduzidos para auxiliar a “ver” e a criar.

Já após ter tocado para saída, foi comunicado o que deveriam trazer para a aula seguinte, quando alguns alunos já tinham saído. Seria necessário: a fotocópia das vistas de corpo do personagem numa cartolina A4 branca. Na aula seguinte teriam tempo para trabalhar os ambientes.

#### **Aula n.º 11 – 2/12/2014 (50 min)**

Nesta aula, os alunos tiveram oportunidade de continuar a trabalhar os seus ambientes.

Apenas dois dos seis alunos entraram à hora certa. Quando todos chegaram, sentaram-se nos seus lugares e começaram a trabalhar. As imagens que foram pedidas nas aulas anteriores serviram apenas de inspiração e todos os alunos utilizaram imagens em formato digital (dos

telemóveis).

O trabalho foi acompanhado, caso a caso, indicando aspetos que se relacionavam com questões de composição, transformações gráficas, que deveriam ser trabalhadas nestes ambientes (rotação ampliação, sobreposição) e ainda outras questões técnicas.

Fazendo uma recolha de desenvolvimento do trabalho de cada aluno, pôde observar-se que estes se envolveram bastante na experimentação e procura de materiais e técnicas diversas. Desenvolver algum sentido crítico relativamente ao que produziam, ou seja, compreendiam aquilo que podiam melhorar, mas ainda mostravam dificuldade em concretizar.

No fim da aula, nenhum aluno conseguiu cumprir os objetivos planeados, sendo que foi sugerido que terminassem em casa.

No entanto, após uma reunião de orientação com o professor cooperante, foi aconselhado que se adaptasse os objetivos ao contexto desta turma, cortando etapas da tarefa, transformando a página que desenvolviam num trabalho de experimentação. Assim, o trabalho foi finalizado na aula seguinte.

#### **Aula n.º 12 – 4/12/2014 (100 min)**

No início da aula, os trabalhos foram reunidos numa mesa, e os alunos foram questionados sobre o que sentiam que estava a acontecer perante os objetivos propostos. Todos concordaram que o tempo que dispunham era limitado para terminar o trabalho sem que isso prejudicasse a sua nota. Então estes ficaram aliviados ao saber que devido aos objetivos não estarem adequados às suas necessidades, estes trabalhos seriam avaliados como um estudo e seria valorizado acima de tudo a experimentação dos materiais. Assim, foi eliminada a tarefa de corte e colagem, e os personagens foram feitos diretamente sobre os cenários, com a exceção de um aluno que conseguiu trabalhar os ambientes em separado do personagem.

Em relação ao trabalho de casa, trazer fotocópia das vistas do corpo da personagem em cartolina, nenhum aluno o fez. Por isso, dois a dois, os alunos foram fotocopiar, para que pudessem articular o personagem e estudar a posição mais adequada. No entanto, este método auxiliar acabou por não ser utilizado, mostrando-se inútil. Poderia ter-se ganhado algum tempo se não tivesse sido proposto, já que o foco desta atividade foi a criação de ambientes e não tanto movimentação do personagem. Esta turma necessitaria do dobro do tempo para cumprir todos os objetivos.

Entretanto, os alunos continuaram os seus trabalhos, sendo que dois deles tiveram de trabalhar numa folha à parte já que se tinham esquecido de trazer o seu. Uma aluna que morava perto da escola perguntou se poderia ir a casa buscar o seu trabalho, no momento de hesitação, foi-

lhe consentido mas imediatamente o professor cooperante interveio dizendo que os alunos não estão autorizados, pela direção da escola, a sair desta no decorrer das aulas.

No decorrer do desenvolvimento do trabalho foi incentivado o recurso a diversos meios atuantes evitando a utilização apenas de um.

### **Aula n.º 13 - 9/12/2014 (50 min)**

Os alunos começaram logo a trabalhar assim que chegaram, foi-lhes estipulado 30 minutos para concluírem os trabalhos. Estes mostraram-se aplicados e concentrados. No decorrer da aula, foram esclarecidas questões individualmente. Pôde observar-se que os alunos mostraram pouca autonomia quanto às suas escolhas, à exceção de dois alunos que se mostraram mais autónomos e decididos.

O fator pressão, devido ao tempo limitado que tiveram para desenvolver este trabalho, não foi benéfico para os alunos com mais dificuldade no desenho, no entanto, para a maioria verificou-se mais expressividade e um desenho mais solto.

No final da aula todos terminaram os trabalhos, contudo, ficou a faltar uma reflexão sobre os resultados. Como esta foi a última aula prevista para esta temática, a avaliação destes trabalhos ficou prevista para a última aula do 1º período, tempo disponibilizado pelo professor cooperante.

## **Atividade 3**

### **Aula n.º 14 - 22/01/2015 (100 min)**

No início da aula foi pedido aos alunos que juntassem as mesas frente a frente, de forma a formarem um grupo para que pudessem trocar ideias no decorrer do projeto. Seguidamente, foram enunciados os objetivos da atividade e as fases que constituíam o projeto: conceção, concretização, finalização e disseminação. Após terem sido esclarecidas algumas questões colocadas pelos alunos, estes deram início ao seu trabalho. No decorrer da aula, foram colocadas algumas questões que auxiliaram os alunos a refletir enquanto desenhavam, assim como algumas sugestões.

Apenas dois alunos levantaram questões que demonstraram pouco autonomia nas suas escolhas e dificuldade em fazer algumas alterações propostas. Os restantes foram capazes de refletir

sobre as sugestões dadas de modo a chegar às suas próprias soluções, embora alguns tenham demonstrando alguma precipitação e explorado pouco. Nesta fase, foi valorizada a procura de vistas dinâmicas e transformações gráficas bem definidas, assim como uma composição da página equilibrada.

Quando faltavam 25 minutos para a aula terminar, chamou-se a atenção que deveriam ter a *story board* bastante avançada e a narrativa definida. Procurou dar-se apoio aos alunos com pouco trabalho e dar indicações para os mais avançados.

Novamente, informou-se os alunos do tempo que restava para a aula terminar e a poucos minutos do final, enquanto os alunos arrumavam o material, enunciou-se que em casa deveriam continuar a pensar na narrativa.

Embora o ponto de partida tenha sido igual para todos: um papel amachucado que serviu de modelo, os alunos mostraram muita preocupação com a narrativa e o personagem, refletindo a sua própria identidade e focando-se nas suas experiências vida. Numa aluna em particular, pôde observar-se que a sua narrativa refletia aspetos da sua vida familiar que envolviam violência física. Perante um esboço de história com alguma violência e uma mensagem negativa, o professor cooperante colocou em reflexão, se não poderia haver uma conversa com a aluna no sentido de transformar a história, transmitindo uma mensagem mais positiva. Sem entrar na intimidade da aluna, esta conversa poderia ser importante, ajudando esta a pensar algumas questões traumáticas da sua vida através do desenho. Isto é, sem fazer referência direta à sua vida pessoal, transmitir uma mensagem mais positiva e transformadora perante os obstáculos da vida, tanto para si própria como para os possíveis leitores.

#### **Aula n.º 15 – 26/0/2015 (100 min)**

Nesta aula optou-se por uma estratégia diferente de comentar os trabalhos dos alunos. Como estes apresentam ritmos de trabalhos diferentes, pediu-se aos alunos que se dirigissem à professora para conversar individualmente sobre a sua *story board* e esboço da prancha, permitindo assim um acompanhamento mais personalizado e melhorar, ainda na conceção, alguns aspetos.

Enquanto esta conversa decorria com cada aluno, os restantes continuavam o seu trabalho. Os alunos foram atendidos por ordem de menor quantidade de trabalho desenvolvido, ou seja, foram atendidos em primeiro lugar os alunos que estavam mais atrasados e com mais dificuldade.

Após a ronda completa, foram sendo esclarecidas as questões que surgiram e informado o tempo que dispunham para terminar a *story board* e dar avançar ao esboço. Entre os alunos verificou-se alguma troca de ideias e partilha de informações.



Uma aluna questionou se poderiam terminar em casa ao que não foi imediatamente respondido. Sondou-se os restantes alunos para perceber a necessidade de trabalhar o esboço em casa. Metade dos alunos sentiu necessidade de o fazer e, portanto, foi consentido que o fizessem.

Para a aluna que pediu em primeiro lugar esta oportunidade não foi muito positiva, pois verificou-se que não se esforçou muito para desenvolver o seu trabalho. No entanto, a maioria dos alunos trabalhou aplicadamente até ao toque de saída, arrumando os materiais já após o toque.

#### **Aula n.º 16 – 27/01/2015 (50 min)**

Quando a aula deu início, os alunos já tinha chegando há alguns minutos e já tinham colocado as mesas em grupo, por indicação do professor cooperante. Após terem ido buscar o material, os alunos começaram a trabalhar.

No decorrer da aula, quando se comentava um trabalho em particular, pôde constatar-se que os alunos conversava assuntos que não estavam relacionados com o trabalho a desenvolver, fugindo ao propósito de estarem a trabalhar em grupo. Foi chamada a atenção deste facto, recorrendo a algum sentido de humor, em vez de um confronto direto. Perante este aviso, os alunos moderaram a conversa. Surgiram, no entanto, algumas questões que embora não diretamente relacionado com aquilo que estava a ser feito, foi uma conversa pertinente de partilha de informação, relacionada com evolução humana e anatomia da mão. Surgiram também algumas ideias interessantes, sobre outras possibilidades de contar a história a partir do modelo inicial (papel machucado).

Nesta aula pôde observar-se que surgiram mal entendidos quanto aos comentários feitos aos trabalhos dos alunos. Por vezes, confundiam sugestões sobre um resultado que funcionasse melhor segundo a ideia que era pretendido transmitir e o gosto pessoal da professora. Outras vezes, havia um desfasamento entre a reflexão sobre as sugestões e a intervenção no trabalho. Quando pressionada, uma aluna comentou com razão: “A professora pôs-me a pensar e eu não posso fazer logo!” Este comentário mostra que realmente é necessário algum tempo para processar a informação antes de passar à ação.

#### **Aula n.º 17 – 29/01/2015 (100 min)**

Na aula anterior, o momento de distração e conversa mostrou que já não havia necessidade de agrupar os alunos, pois nesta fase de concretização do trabalho, os alunos necessitavam de concentração. Assim, uma vez sentados e com os materiais necessários em suas posses, os alunos

retomaram o trabalho. Foram ainda informados que, no final da aula, seriam recolhidas as suas páginas para avaliação formativa, que deveriam apresentar-se num estado avançado, recorrendo aos materiais finais.

Nesta aula, pôde verificar-se um grande empenho e concentração. Alguns alunos (metade) pediram para ouvir música, tendo sido consentido.

No geral, os alunos mostraram-se mais autónomos e confiantes, ouvindo as sugestões dadas mas fazendo as suas opções. Pode observar-se que, por vezes, os comentários da parte da professora foram excessivos, concluindo-se que seria necessário mais espaço para desenvolvimento dos alunos.

No final da aula, foi comunicado que deveriam fazer estudos gráficos do modelo inicial (papel amachucado) em casa, para melhor o representarem nas suas histórias. Sublinhou-se com algum sentido de humor a obrigatoriedade desta tarefa.

#### **Aula n.º 18 - 02/02/2015 (100 min)**

A aula iniciou-se com a reunião de todos os trabalhos para serem comunicadas algumas indicações e sugestões para melhorar os trabalhos no geral. Para fornecer informações sobre a avaliação formativa, dando notícia de como estava o desenvolvimento do trabalho e como poderia melhorar, os alunos foram chamados um a um. Assim, enquanto a conversa individual acontecia com um aluno, os restantes sabiam o que fazer e melhorar. No final desta aula, os trabalhos deveriam estar concluídos.

Quando questionados sobre o trabalho para casa, metade dos alunos tinha feito e outra metade não. Aqueles que fizeram apresentaram esboços com pouco cuidado e atenção e graficamente pouco trabalhados.

Foi feito um questionário informal, no sentido de apurar quais os conhecimentos dos alunos em relação aos programas e aplicações de edição de imagem, de forma a preparar as aulas que se seguiria.

No decorrer desta aula, a maioria dos alunos mostrou-se muito autónoma e empenhada, verificando-se melhorias em relação às aulas anteriores. O aluno com mais dificuldades em desenho, trabalhou com muita persistência e deu nota de mais autonomia, resultando também em melhores resultados finais ao nível do desenho.

No final desta aula, todos os alunos terminaram as suas bandas desenhadas. Estas foram posteriormente fotografadas para serem trabalhadas digitalmente nas aulas seguintes.

### **Aula n.º 19 – 03/02/2015 (50 min)**

Esta aula decorreu no Centro de Recursos Educativos (CRE) para que os alunos pudessem ter acesso a um computador cada. No início houve um mal-entendido e todos se dirigiram diretamente ao Centro de Recursos, quando o combinado era dirigirem-se primeiro à sala de aula.

Uma vez ultrapassado o incidente, foram informados dos objetivos da tarefa e alertados para a proibição de navegar em *sites* como o *youtube* ou outros que não se relacionassem com a edição de imagens.

Após a entrada no CRE, cada aluno tomou um computador e descarregou do seu e-mail a fotografia da sua banda desenhada previamente enviada. Os alunos experimentaram alguns programas de edição de imagem e, por fim, chegou-se à conclusão que o mais adequado seria a aplicação de edição de imagem Pixlr.

Os alunos foram explorando as ferramentas necessárias para a edição das suas imagens. Colocaram muitas questões relacionadas com as ferramentas, que se repetiram, mostrando que seria mais produtivo fazer primeiro uma demonstração das funcionalidades da aplicação a todos em simultâneo. No entanto, em vez de demonstração, foram dadas indicações passo a passo de como proceder. Este método só foi possível devido ao número reduzido de alunos.

Os alunos trabalharam com alguma concentração, tendo, no entanto, mostrado pouca autonomia.

### **Aula n.º 20 – 05/02/2015 (100 min)**

Os alunos entraram na sala de aula agitados, pois tinham feito um teste de filosofia na aula anterior a esta. Após um breve momento de desabafo, foi-lhes pedido que prestassem atenção ao documento que todos visionaram no computador da sala. Este mostrava passo a passo, com imagens de *print screen* dos programas a serem usados, a tarefa que iriam fazer. Após serem esclarecidas algumas questões, dirigiram-se para o CRE, acompanhados da professora e do professor cooperante, sentaram-se frente ao computador e iniciaram o trabalho.

Os alunos mostraram mais autonomia pois já tinham tido acesso às instruções de como usar as ferramentas. Surgiram, no entanto, algumas questões que foram sendo esclarecidas e rapidamente os alunos terminaram os seus trabalhos e enviaram em formato *jpeg* para o e-mail da professora. Um aluno mais distraído teve alguns problemas na edição e teve de refazer algumas edições, tendo ficado 10 minutos depois do toque de saída. Este mostrou-se empenhado e não levantou problemas quanto ao tempo extra na aula.

## **Aula n.º 21 – 09/02/2015 (100 min)**

Nesta aula fez-se a avaliação qualitativa dos trabalhos “físicos” e foram feitos alguns comentários acerca do processo e dos resultados finais. Os alunos não mostraram muita atenção nem participaram muito quando lhes foi perguntada a sua opinião quanto ao trabalho realizado. Cerca de 20 minutos depois, estavam novamente no CRE para aprenderem a criar um *blog*. O *Blog* usado foi criado pela professora, mas foram os alunos que colocar os seus trabalhos neste, que deveria ser acompanhado de uma breve descrição comentando a sua banda desenhada.

Os alunos mostraram facilidade em trabalhar com este tipo de *site* e rapidamente terminaram a tarefa, sobrando tempo para navegar livremente na *Internet*. Foi-lhes sugerido que consultassem apenas *sites* relacionados com as artes visuais. Foi um momento de partilha de referências, entre eles e com a professora, dando a conhecer em alguns casos projetos pessoais como vídeos e desenhos digitais.

Apenas um aluno ficou a refazer todo o processo, pois como a imagem que trabalhou estava com uma definição muito baixa, prejudicou a qualidade final da mesma. Aquele teve o apoio da professora e foi encorajado a não perder o ânimo. Sublinhou-se o carácter pedagógico de aprender com os erros cometidos, valorizando o esforço do aluno.

## 2.7. Trabalhos Realizados pelos Alunos

### Atividade 1 - Criar personagem

**Parte I** - Esboço a partir de uma imagem ou ideia como referência, exploração da fisionomia e expressões faciais.



Figura 68: Esboço da aluna A. Fonte: próprio

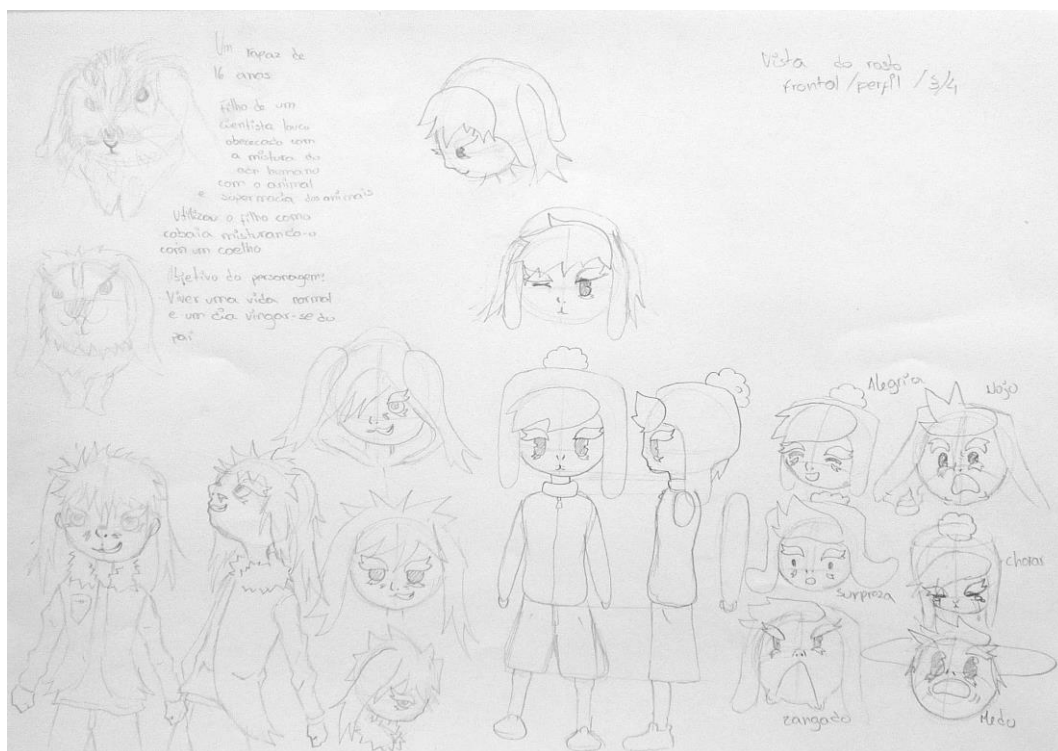


Figura 67: Esboço do aluno F. Fonte: próprio



Figura 70: Esboço da Aluna M.. Fonte: Próprio



Figura 69: Esboço do aluno M.S.. Fonte: própria

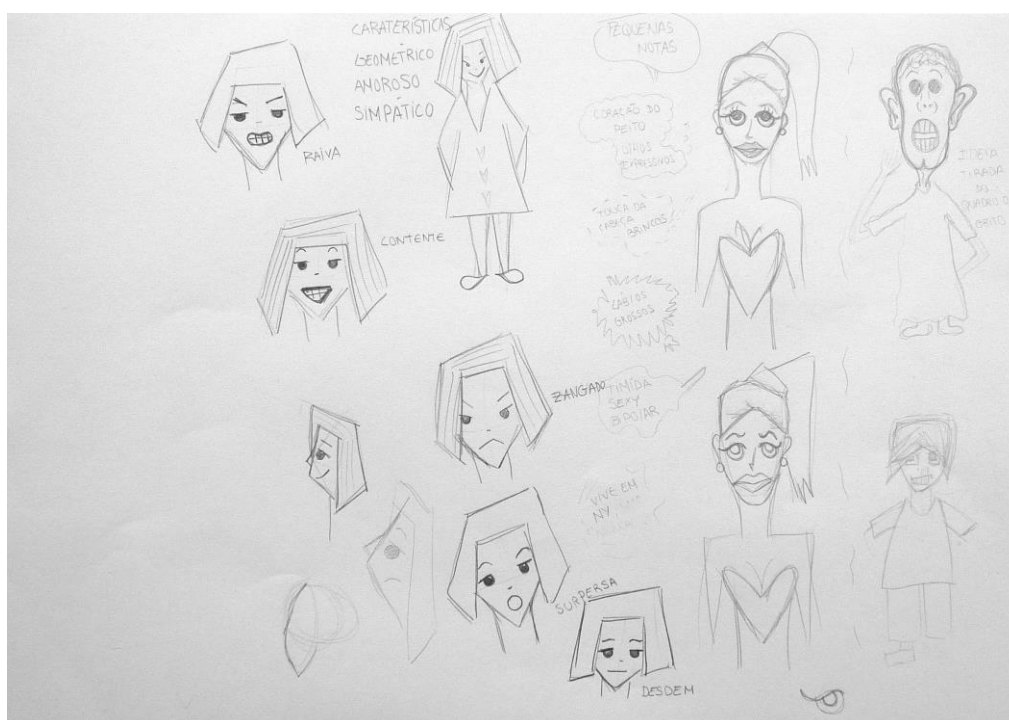


Figura 72: Esboço da aluna N. Fonte: Próprio

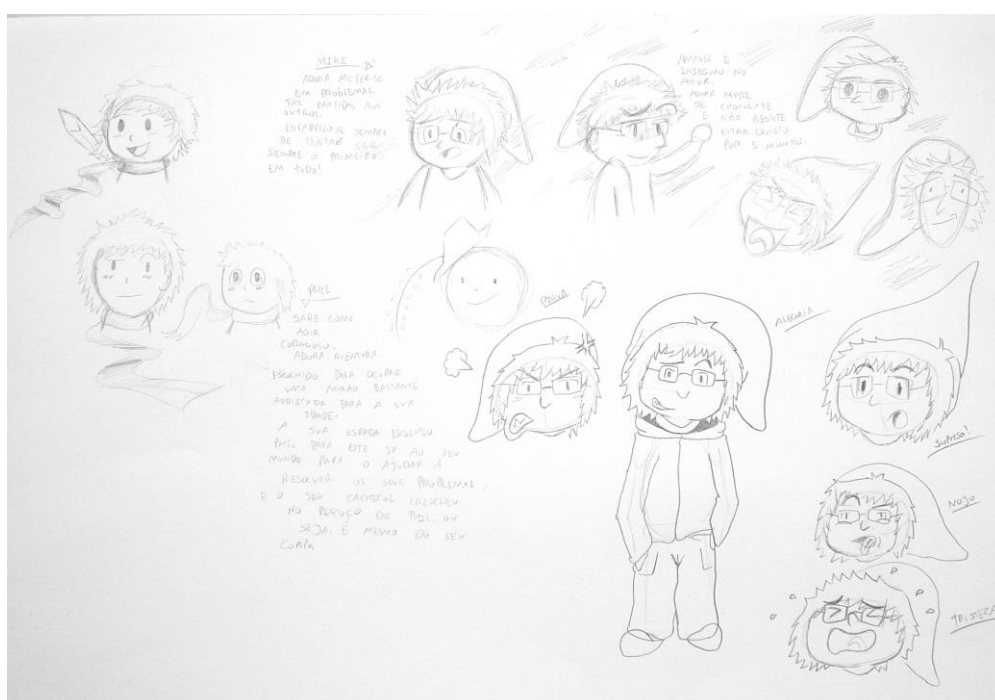


Figura 71: Esboço do aluno P. Fonte: Próprio



**Parte II** - Após definirem os traços característicos do personagem, os alunos desenharam três vistas do rosto, em papel milimétrico: frente, perfil e  $\frac{3}{4}$ .



Figura 77: Trabalho da aluna A. Fonte: Próprio



Figura 78: Trabalho do aluno F. Fonte: Próprio

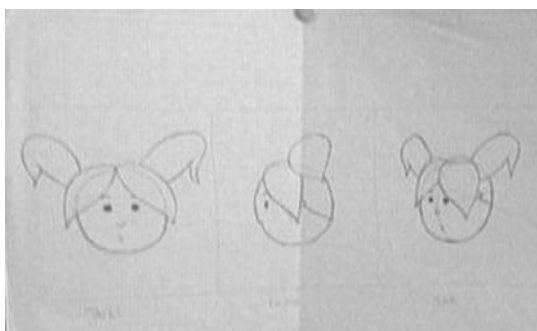


Figura 76: Trabalho da aluna M. Fonte: Próprio

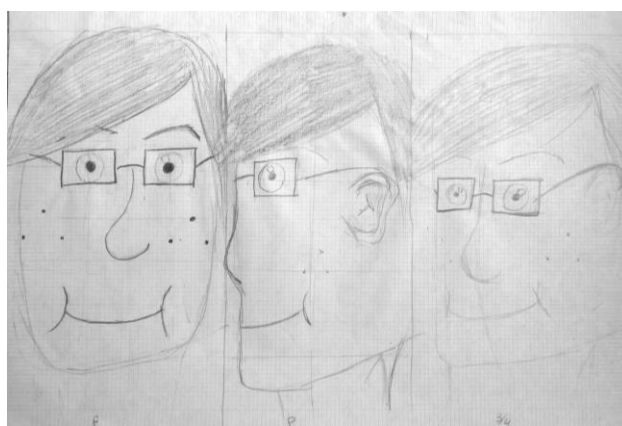


Figura 73: Trabalho do aluno M.S. Fonte: Próprio

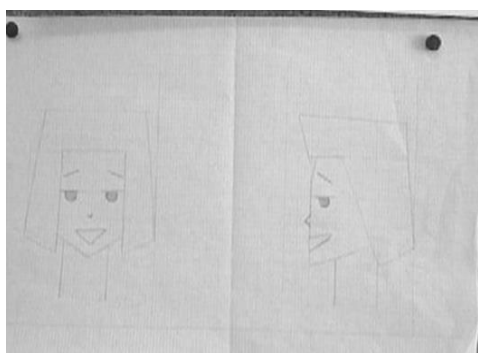


Figura 74: Trabalho da aluna M. Fonte: Próprio

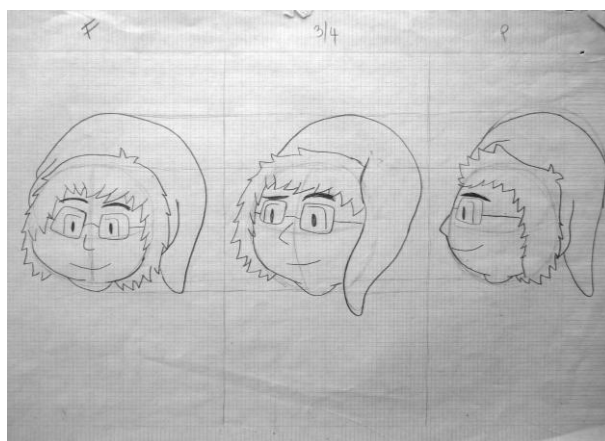


Figura 75: Trabalho do aluno P. Fonte: Próprio

**Parte III** - Por fim, realizaram uma prancha com 4 vinhetas onde o personagem se apresentava, usando para isso uma Folha A3 e caneta de aparo e tinta da china (o uso da mancha foi opcional).



Figura 80: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna A. Fonte: Próprio



Figura 79: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno F. Fonte: Próprio

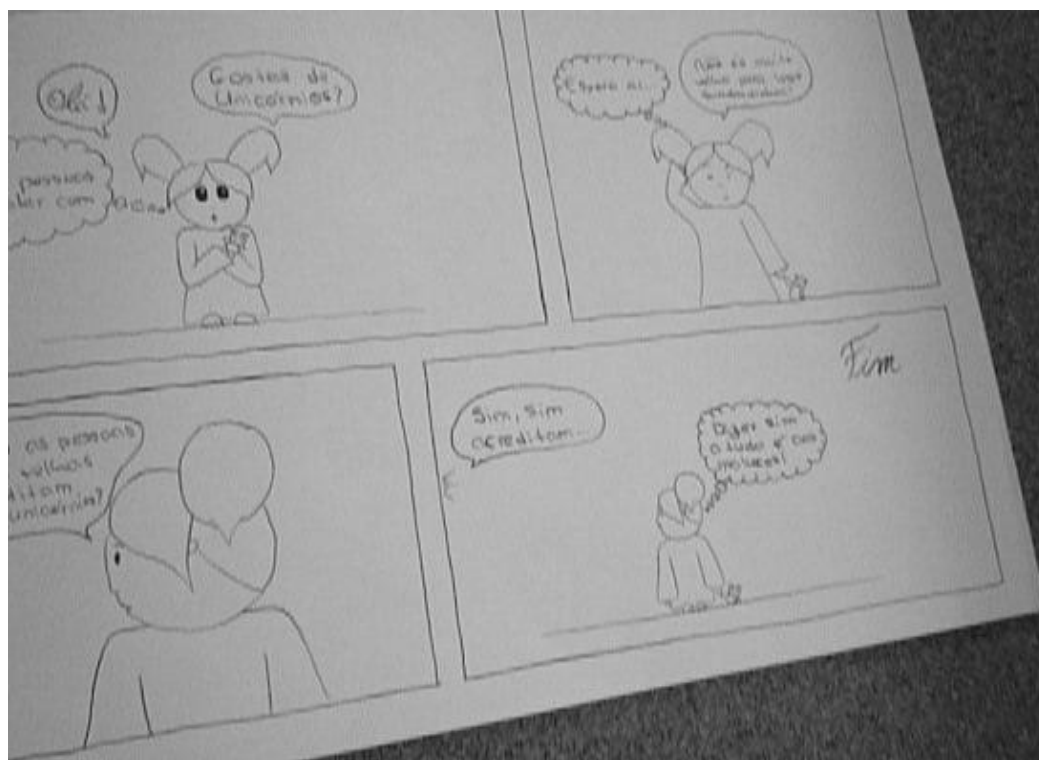


Figura 82: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna M. Fonte: Próprio



Figura 81: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno M.S.. Fonte: Próprio

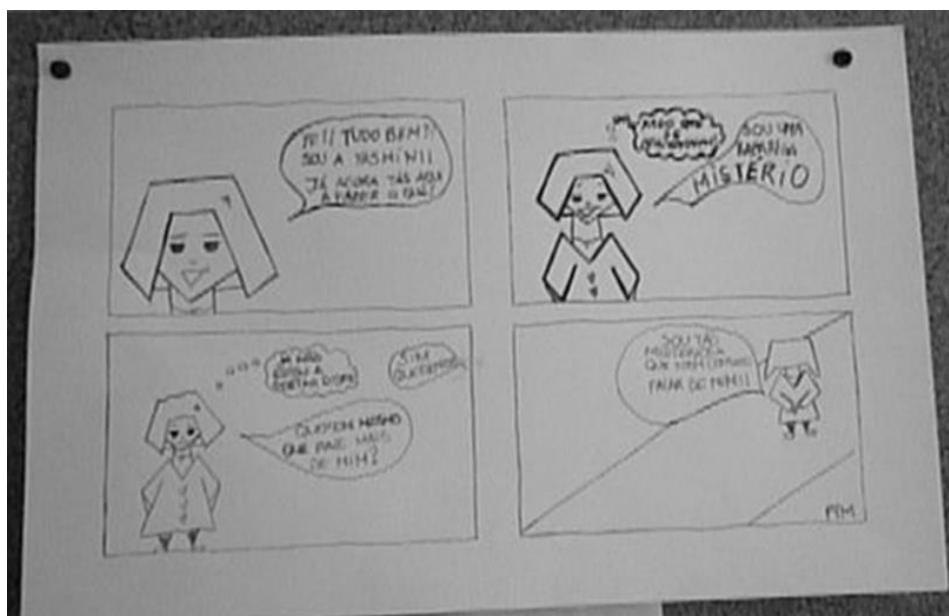


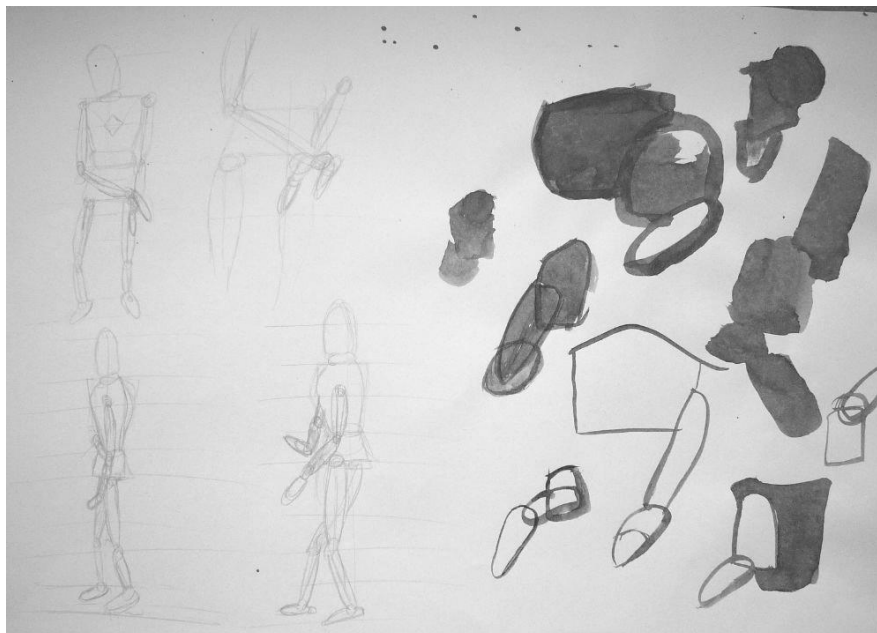
Figura 83: Banda desenhada da personagem a apresentar-se da aluna N. Fonte: Próprio



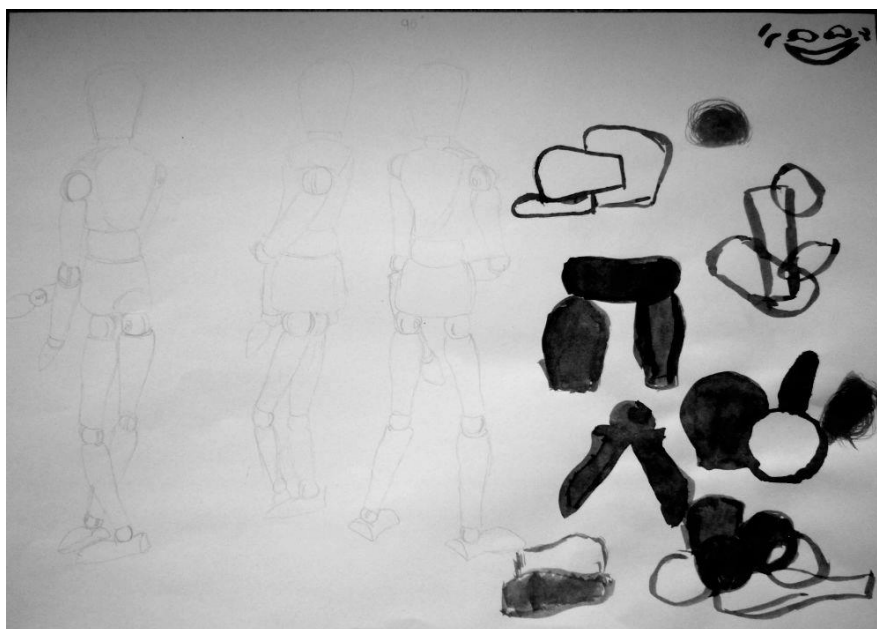
Figura 84: Banda desenhada da personagem a apresentar-se do aluno P. Fonte: Próprio

## Atividade 2

**Tarefa 1:** Realização de um exercício de rotação, sobreposição e transparência.



*Figura 85: Tarefa 1 da aluna A. Fonte: Próprio*



*Figura 86: Tarefa 1 do aluno F.. Fonte: Próprio*

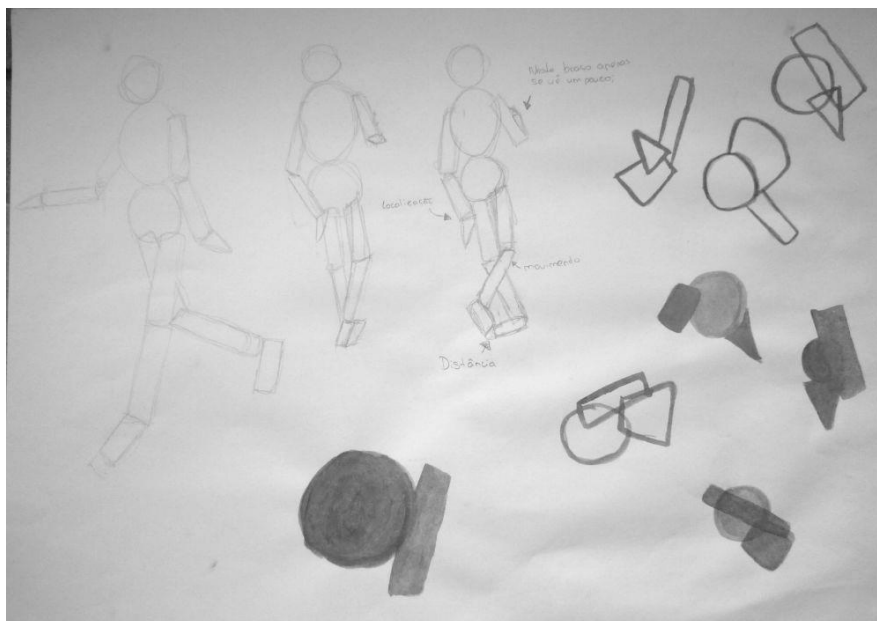


Figura 87: Tarefa 1 da aluna M. Fonte: Próprio

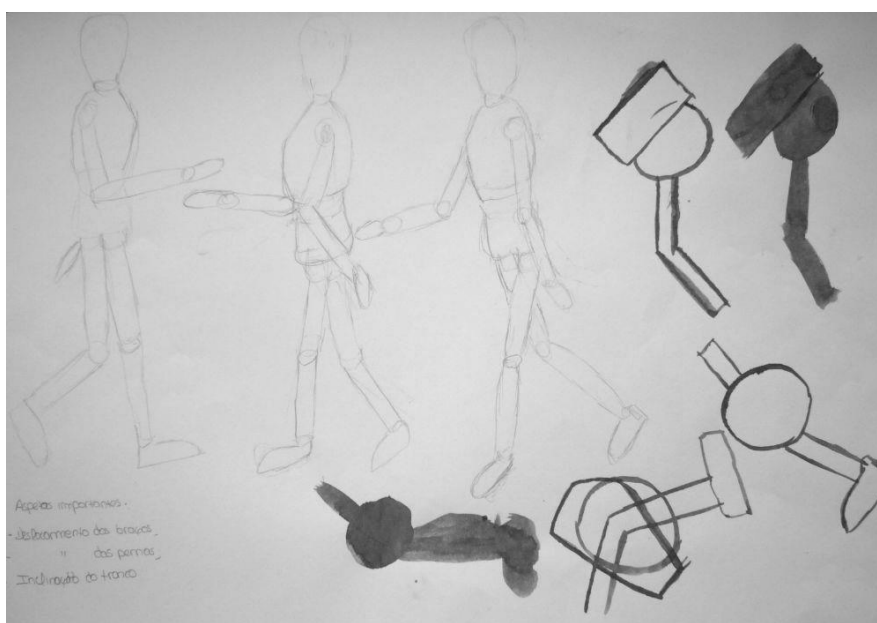


Figura 88: Tarefa 1 do aluno M.S.. Fonte: Próprio

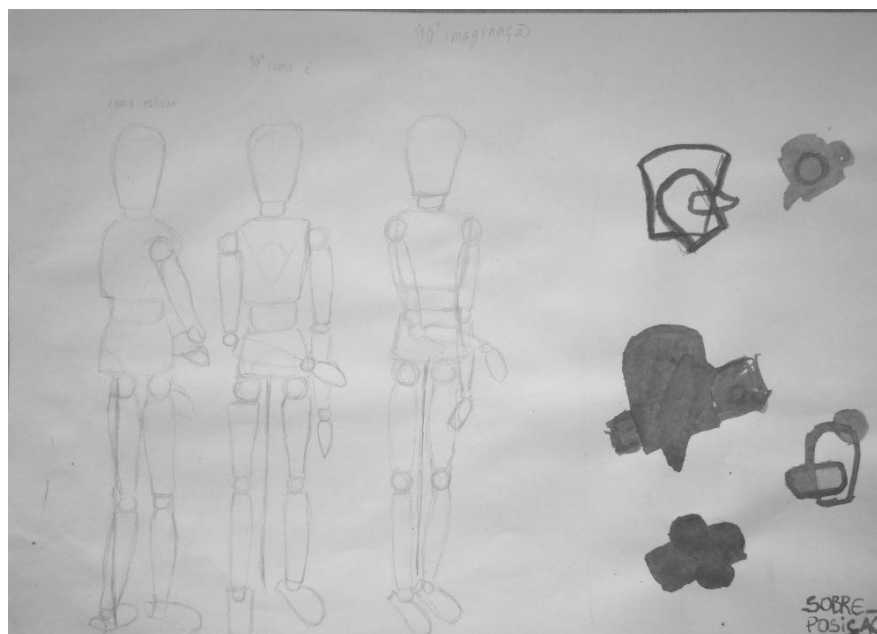


Figura 90: Tarefa 1 da aluna N. Fonte: próprio

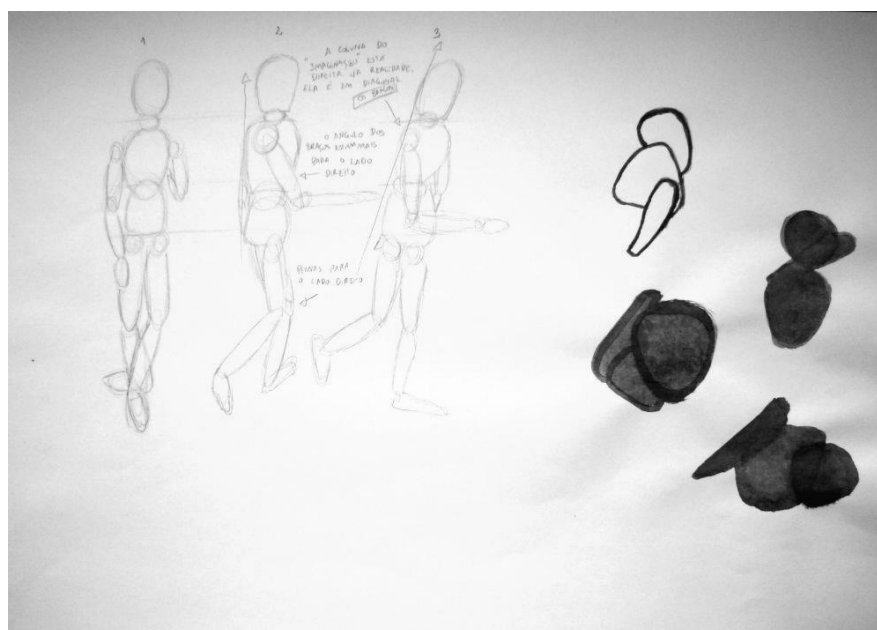
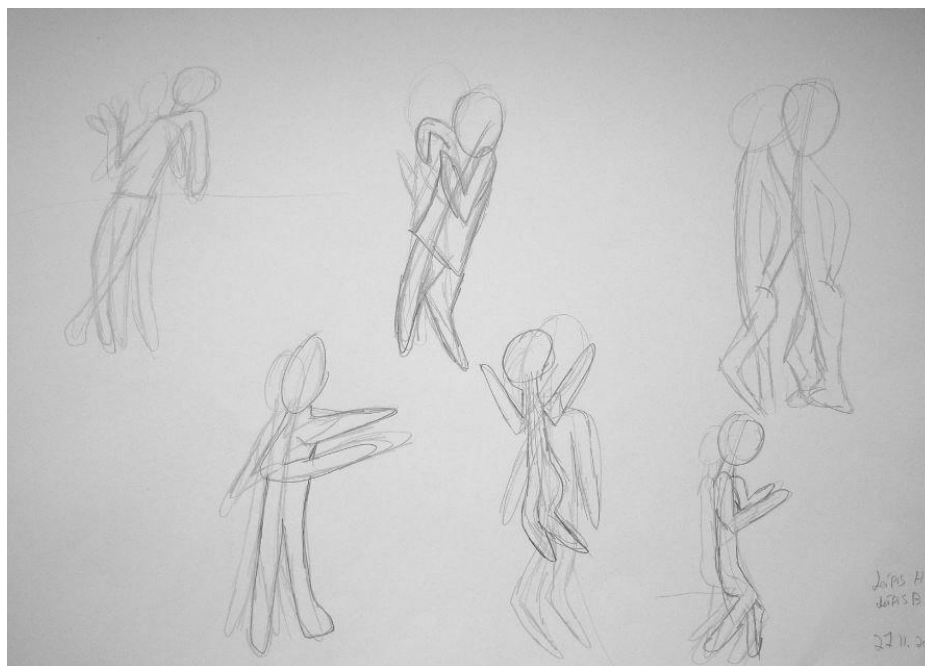


Figura 89: Tarefa 1 do aluno P. Fonte: Próprio

**Tarefa 2:** Exploração do registo de gesto e movimento da expressão corporal.



*Figura 91: Tarefa 2 da Aluna A. Fonte: Próprio*



*Figura 92: Tarefa 2 do aluno F. Fonte: Próprio*



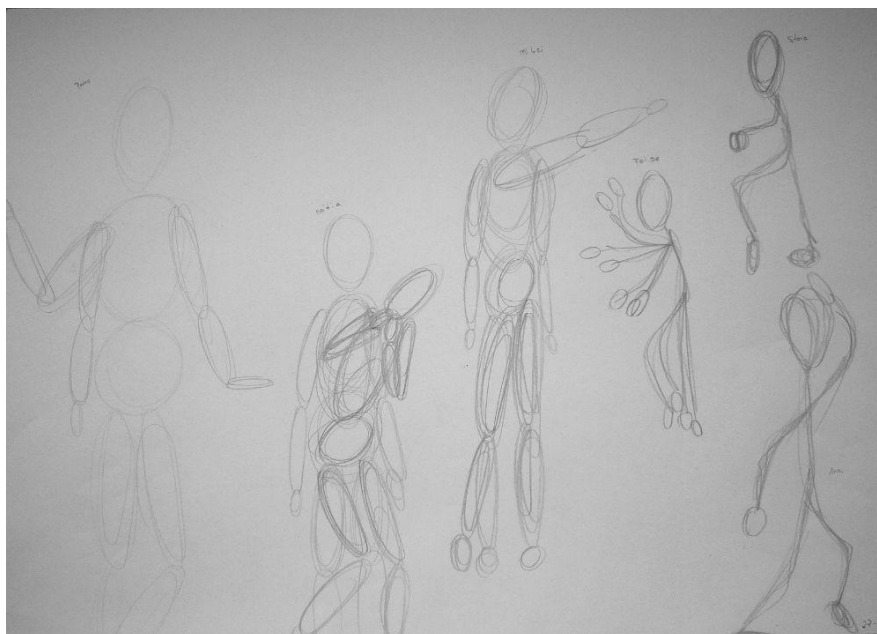


Figura 93: Tarefa2 da aluna M. Fonte: Próprio

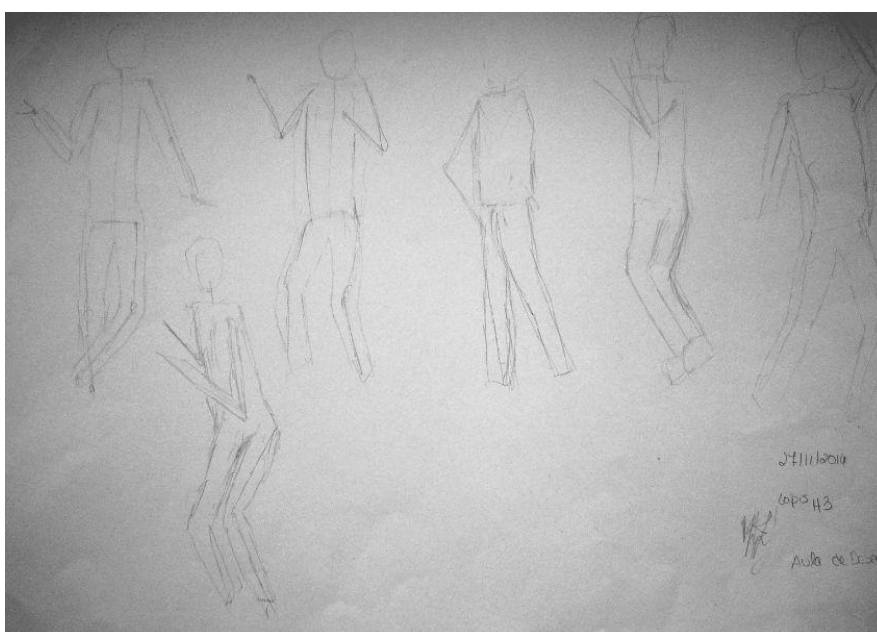
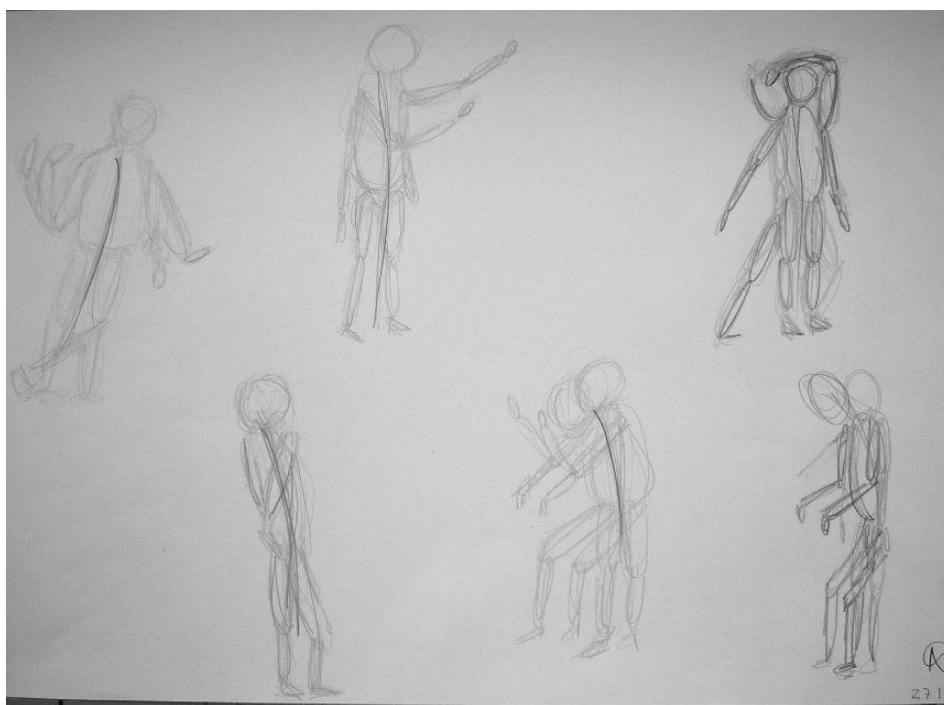
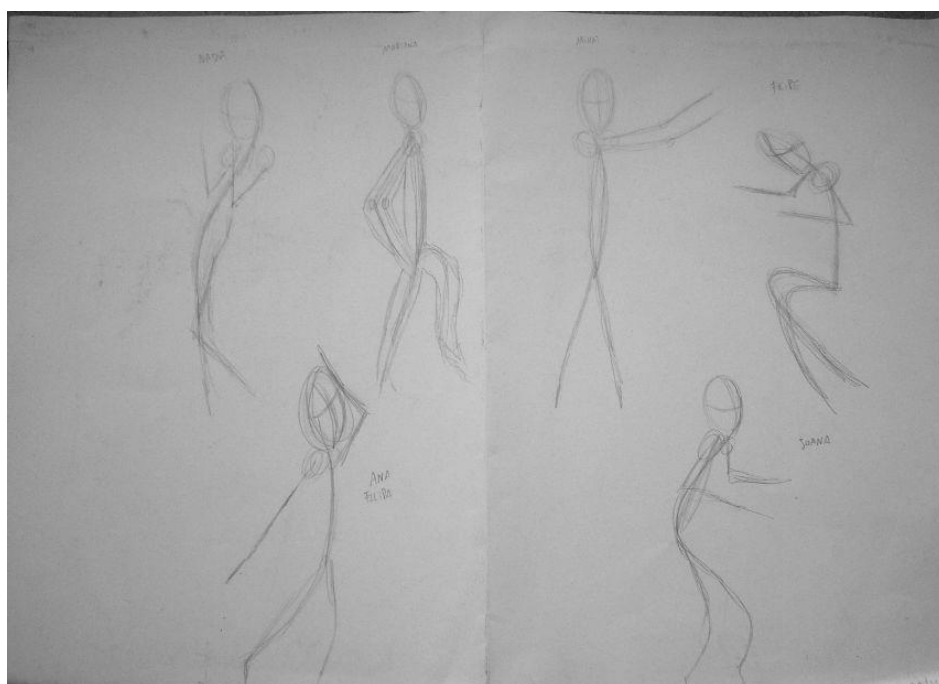


Figura 94: Tarefa 2 do aluno M.S. Fonte: Próprio

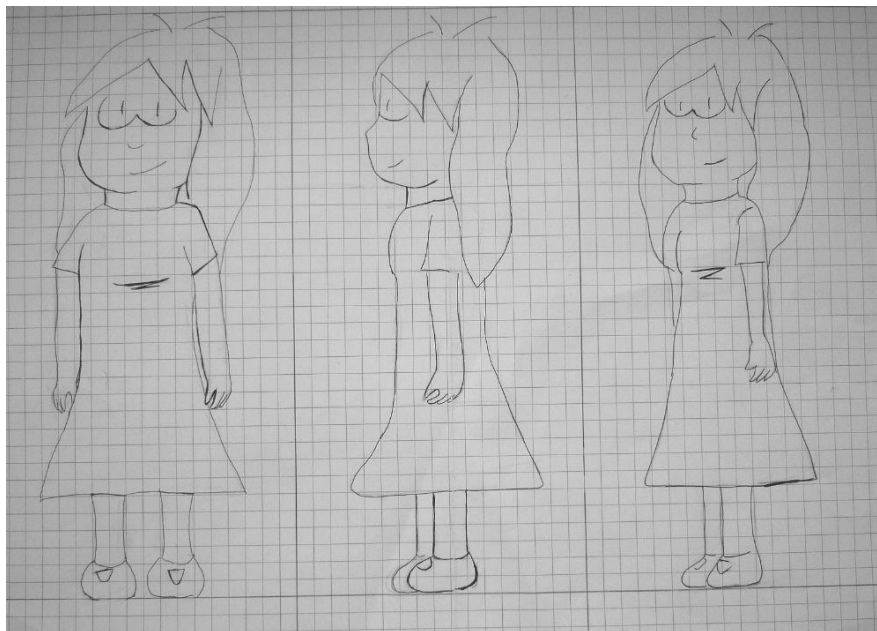


*Figura 95: Tarefa 2 da aluna N. Fonte: Próprio*

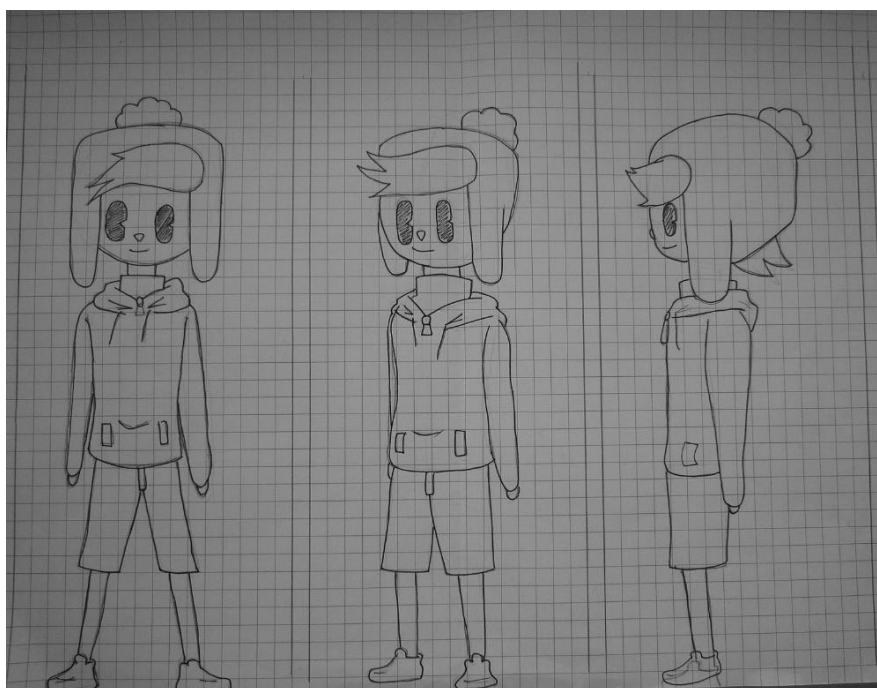


*Figura 96: Tarefa 2 do aluno P. Fonte: Próprio*

**Tarefa 3** - Desenhar as 3 vistas do corpo do personagem.



*Figura 97: Tarefa 3 da aluna A.. Fonte: Próprio*



*Figura 98: Tarefa 3 do aluno F.. Fonte: Próprio*

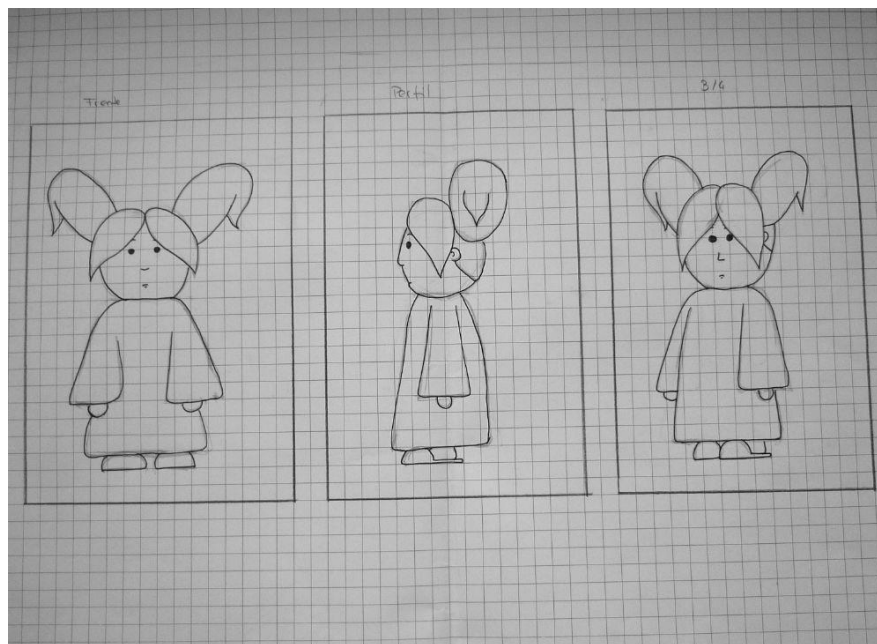


Figura 99: Tarefa 3 da aluna M.. Fonte: Próprio

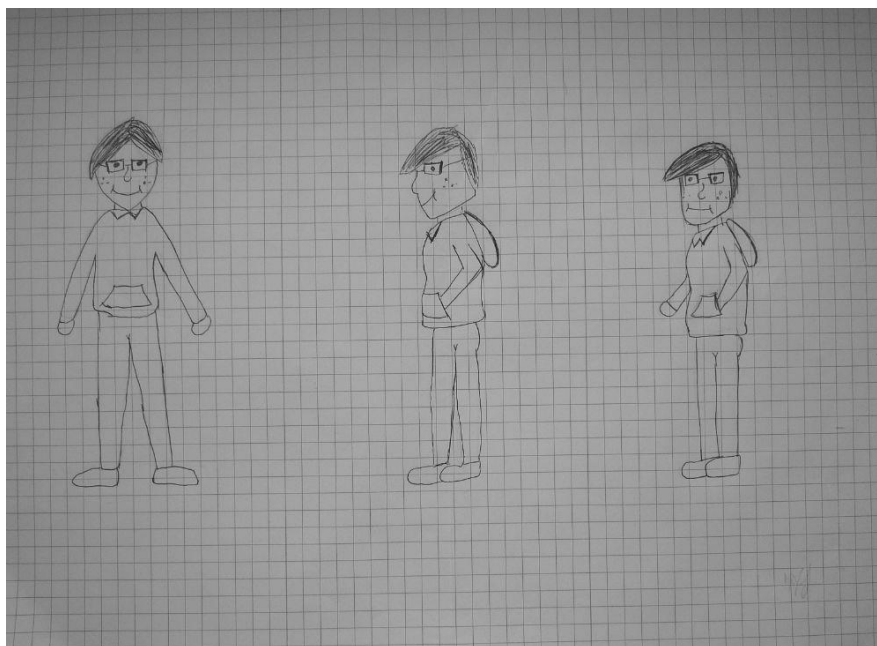


Figura 100: Tarefa 3 do aluno M.S.. Fonte: Próprio

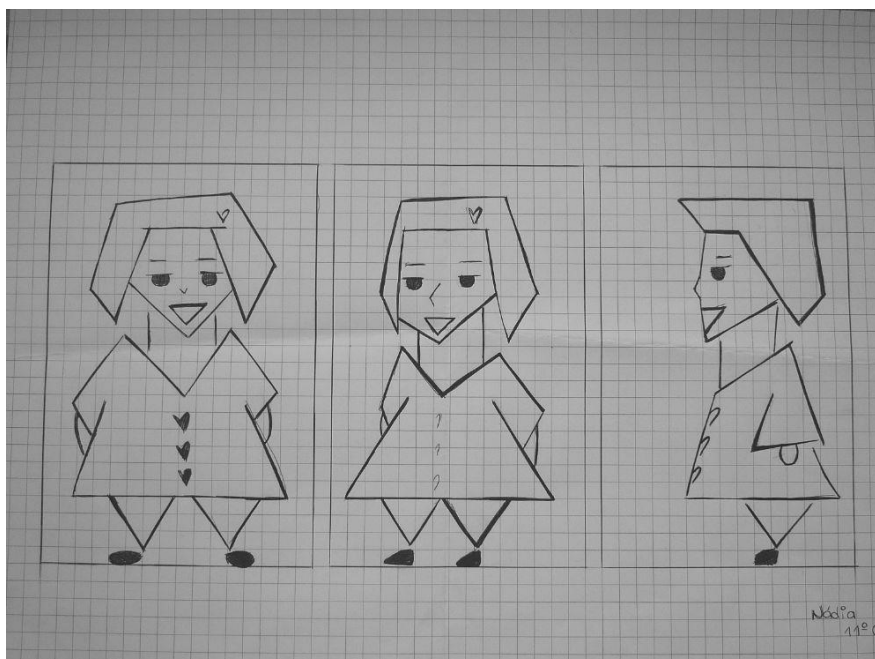


Figura 101: Tarefa 3 da aluna N.. Fonte: Próprio

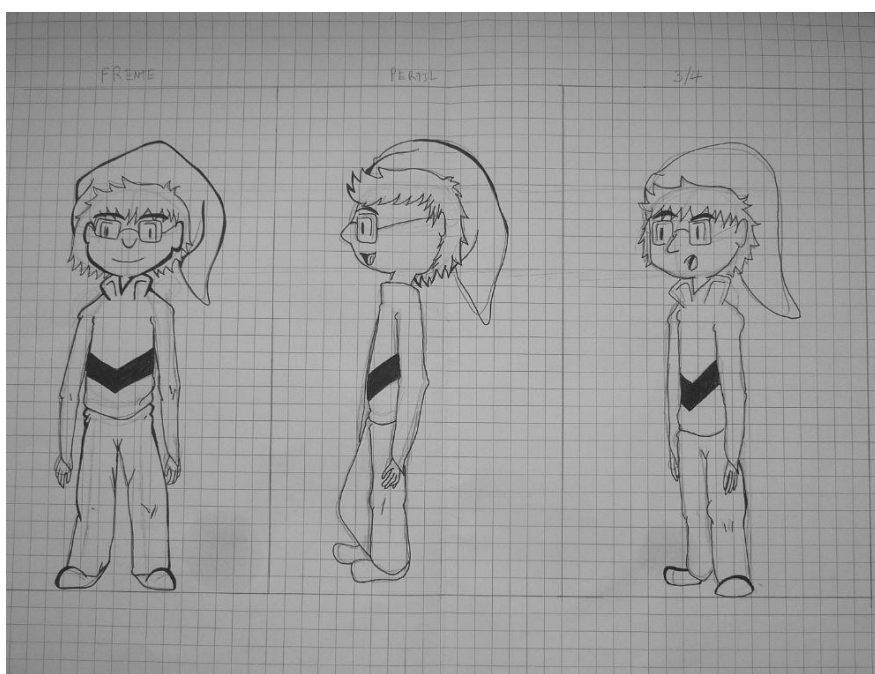


Figura 102: Tarefa 3 do aluno P.. Fonte: Próprio



**Tarefa 4:** Exploração de seis ambientes e inserção do personagem desenhando-o a tinta da china.

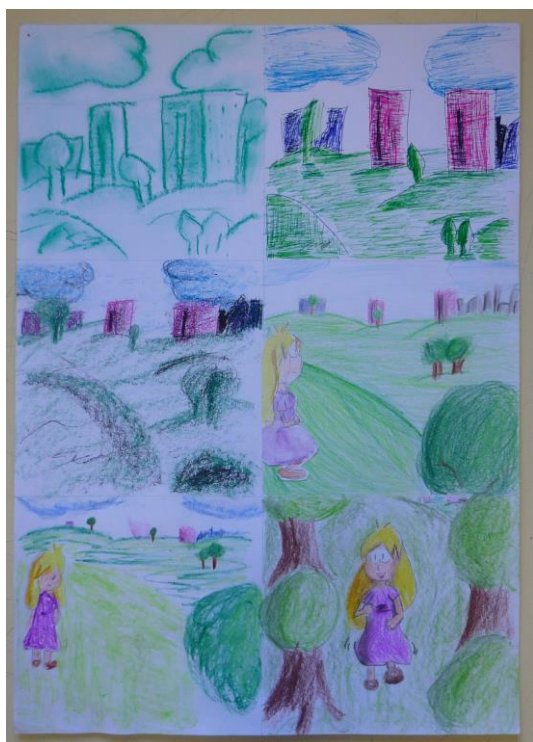


Figura 104: Tarefa 4 da aluna A.. Fonte: Próprio



Figura 103: Tarefa 4 do aluno F. Fonte: Próprio



Figura 105: Tarefa 4 da aluna M.. Fonte: Próprio



Figura 106: Tarefa 4 do aluno M.S... Fonte: Próprio



Figura 108: Tarefa 4 da aluna N.. Fonte: Próprio



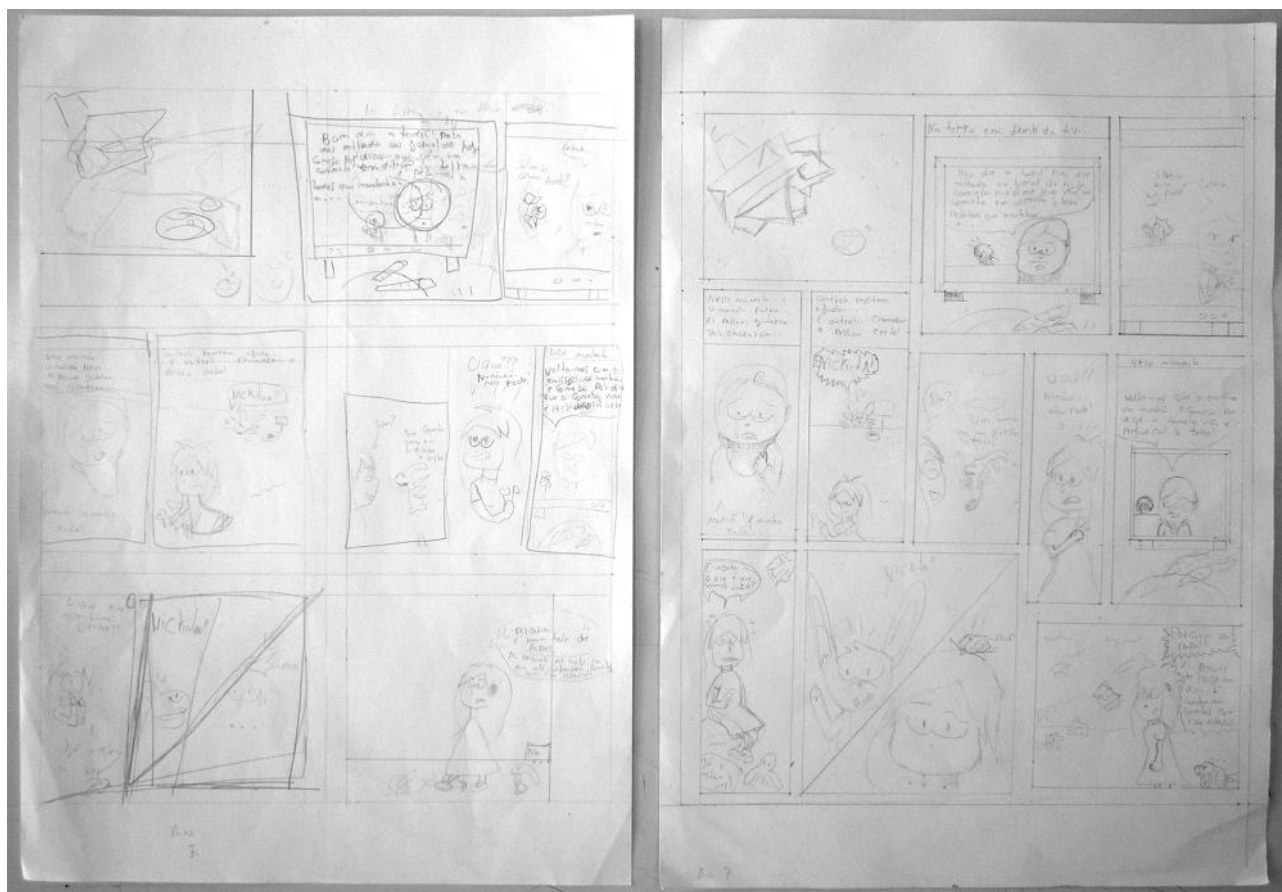
Figura 107: Tarefa 4 do aluno P... Fonte: Próprio



### Atividade 3

**Enunciado:** Criação de vinheta com mínimo 6 e máximo 12 vinhetas. A primeira vinheta deve apresentar um papel amachucado e terminar com a personagem criada na atividade 1.

### 1ª Fase da atividade 3:



*Figura 109 - Story board e Esboço da aluna A. Fonte: Próprio*



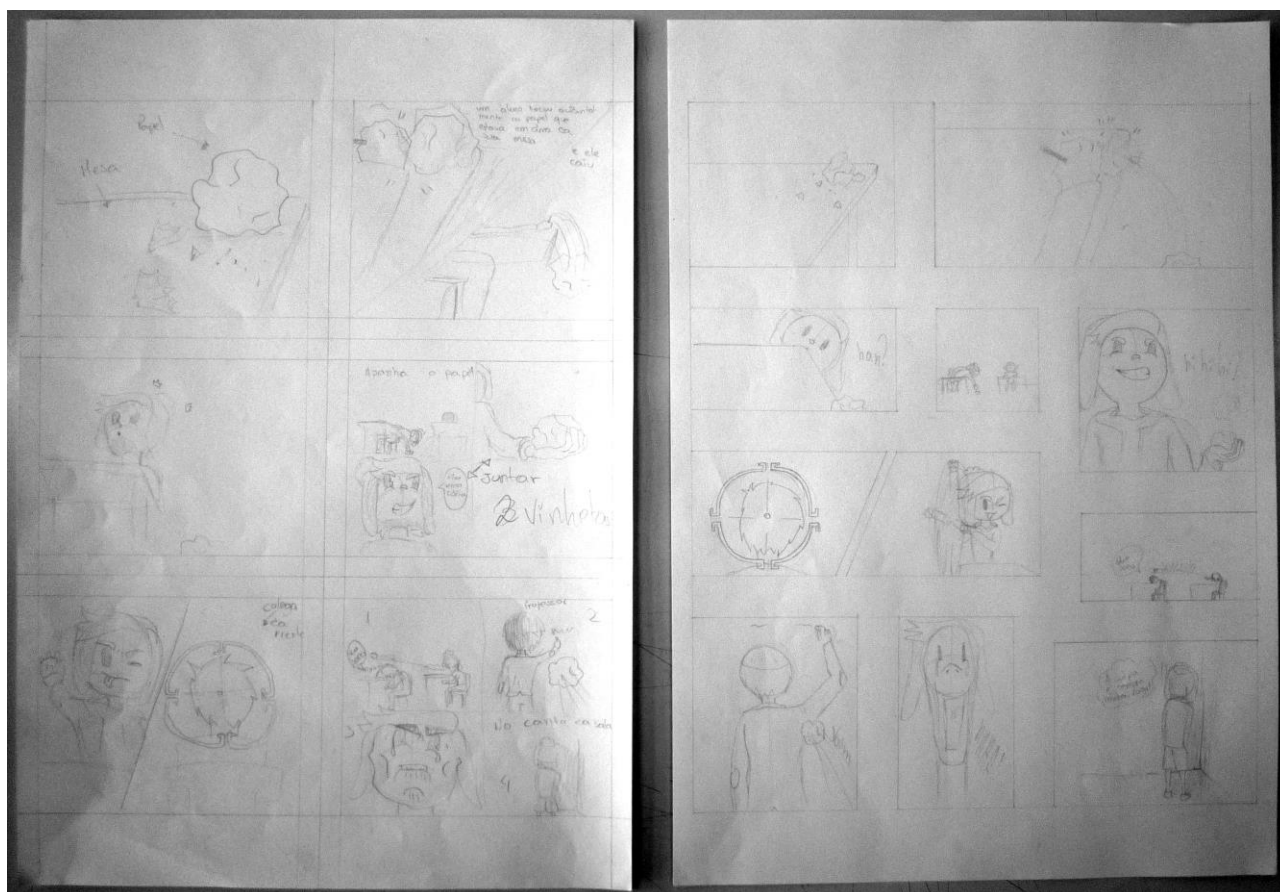


Figura 110 - Story board e Esboço do aluno F. Fonte: Próprio

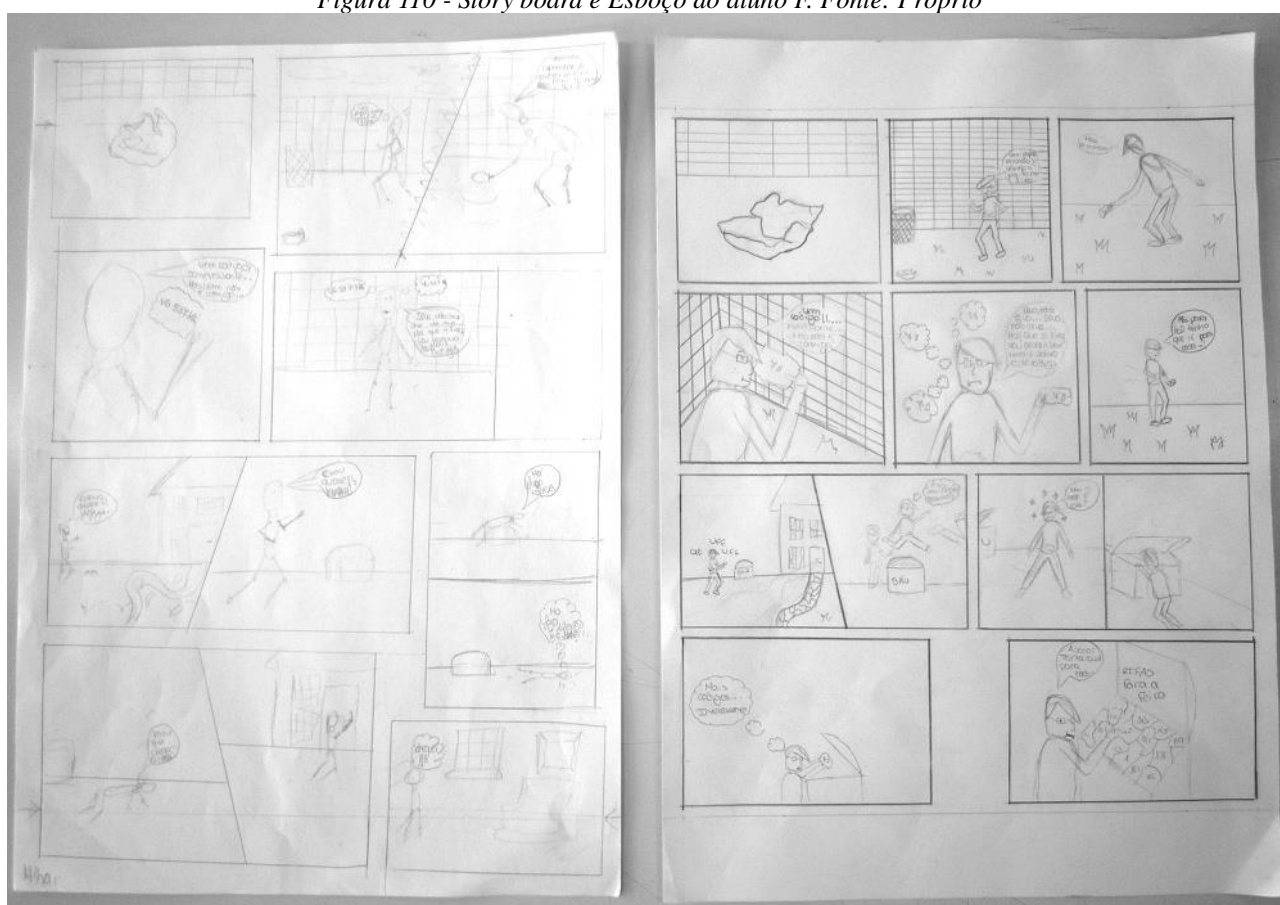


Figura 111 - Story board e Esboço do aluno M.S.. Fonte: Próprio

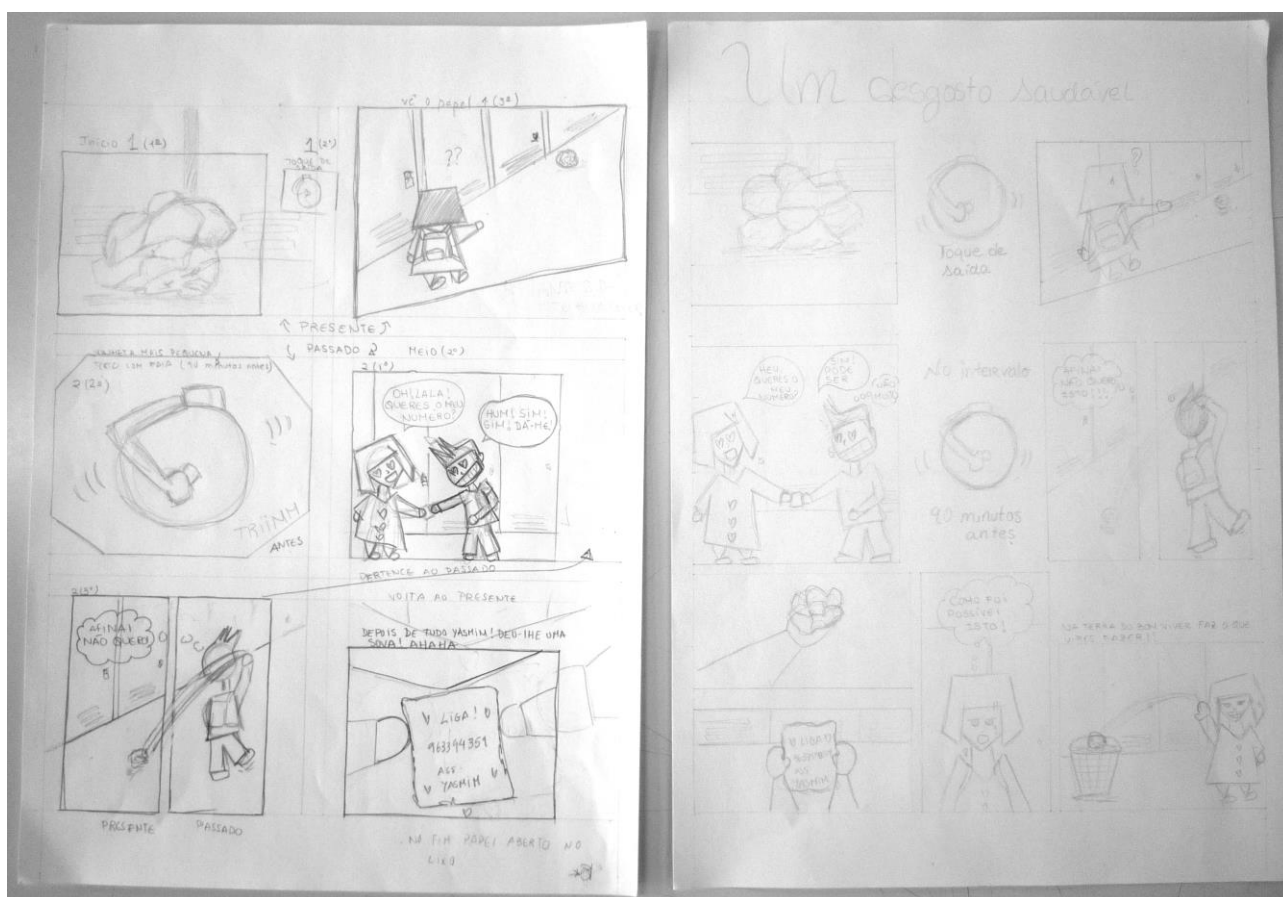


Figura 112 - Story board e Esboço da aluna N. Fonte: Próprio

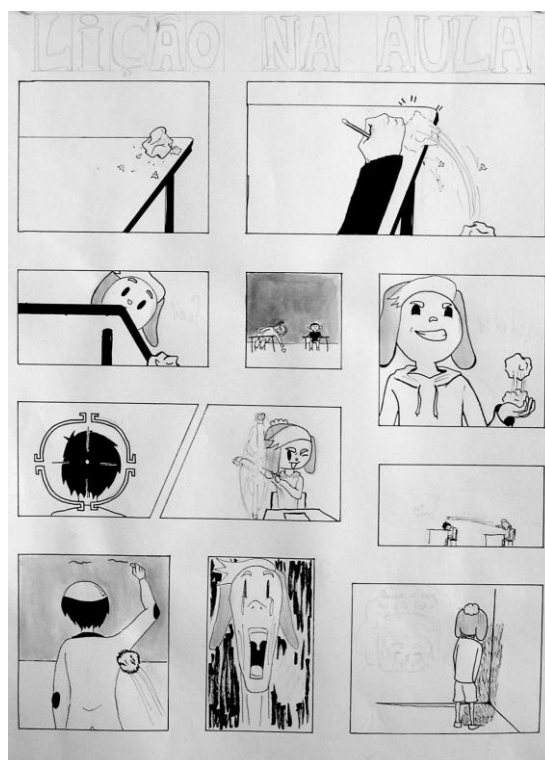


Figura 113 - Story board e Esboço do aluno P. Fonte: Próprio

**2ª Fase da atividade 3: Concretização – trabalhar o esboço com os materiais finais.**



*Figura 114- trabalho final da aluna A.após o primeiro tratamento digital. Fonte: Próprio*



*Figura 115- trabalho final do aluno F.. Fonte: Próprio*





Figura 116- - trabalho final do aluno M.S.. Fonte: Próprio

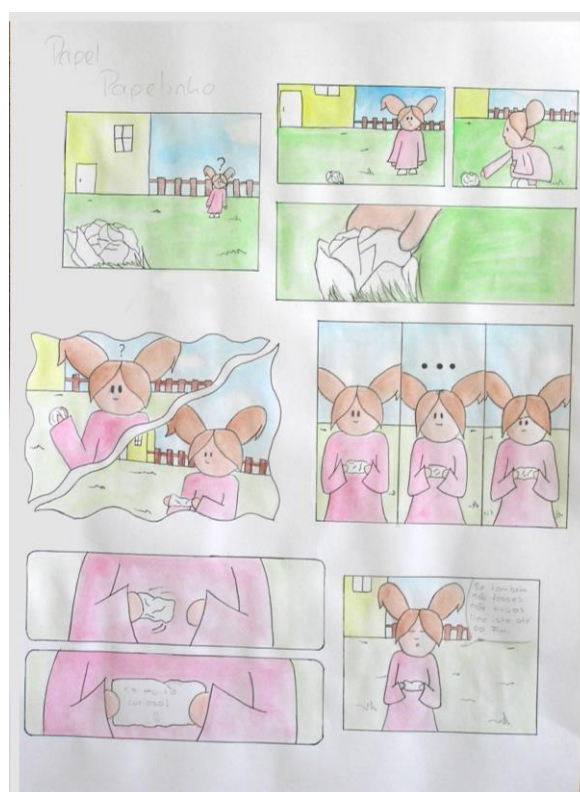
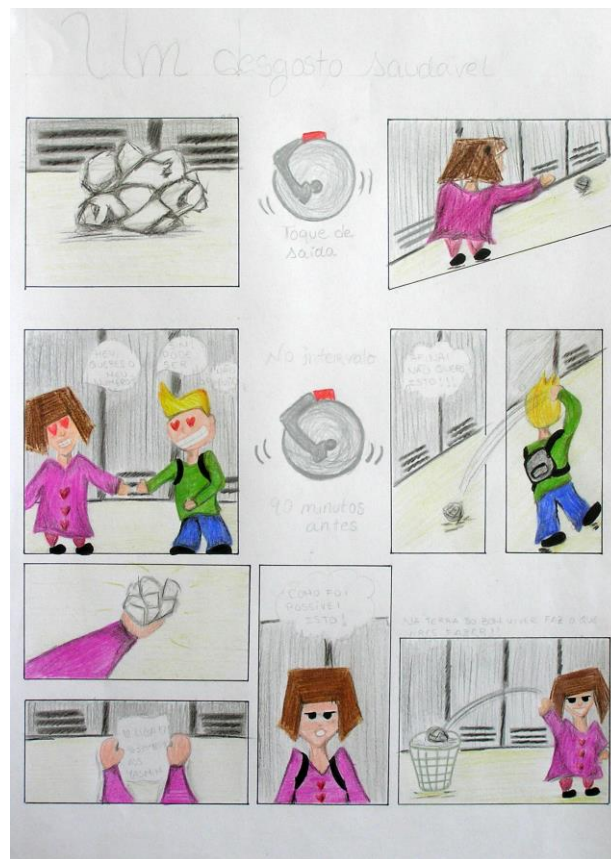


Figura 117- trabalho final da aluna M.. Fonte: Próprio



*Figura 118- trabalho final da aluna N.. Fonte: Próprio*



*Figura 119- trabalho final do aluno P.. Fonte: Próprio*

### 3ª Fase da atividade 3: Apêndice O.

#### 2.8. Disseminação do trabalho

O trabalho final foi divulgado *online*, através da criação de uma plataforma, neste caso um *blog* intitulado “d’um papel amachucado nasce uma história aos quadradinhos” (Figura ). Este foi criado pela autora deste relatório, com o intuito de divulgar os trabalhos deste e doutros alunos por si orientados. Foi apresentado aos alunos sem entradas, e a última aula foi dedicada a colocar os seus trabalhos *online*, acompanhados de um comentário de cada aluno.

Este Blog pode ser consultado em <http://artesvisuaisesdlg.blogspot.pt/?view=classic>, e funcionará em *work in progress*, isto é, serão colocados mais conteúdos relacionados com estes trabalhos ao longo do tempo.



Figura 120- Print Screen do blog d'um papel amachucado nasce uma história aos quadradinhos

Além desta plataforma, os trabalhos originais e outros trabalhos realizados pelos alunos foram apresentados numa exposição, organizada em conjunto com o professor cooperante. O endereço do blog das bandas desenhadas em formato pdf (Apêndice O) foi também divulgado nesta exposição.

## **PARTE IV – CONCLUSÕES**

### **1. Dados e discussão dos resultados**

A recolha de dados deste projeto foi realizada através do método do inquérito complementado com o da observação. O método do inquérito quer na sua forma escrita, o questionário, quer na sua forma oral, a entrevista, é um método usado para recolher dados de forma indireta, quando não é possível fazê-lo através da observação (Lessard-Hébert, 1996). A sua função é obter uma perceção ou opinião de um acontecimento e aferir processos que não podem ser apenas observados diretamente.

Neste sentido, foi pedido aos alunos que respondessem a um questionário no final de cada atividade. Este teve a finalidade de saber a sua opinião acerca de alguns aspetos das Atividades, (à frente descritos) e aferir a motivação e a aprendizagem que resultaram da realização da atividade.

Estas informações foram complementadas com as observações feitas no decorrer de toda a intervenção, já que muitas vezes as respostas aos questionários, nem sempre corresponderam à realidade e algumas respostas não foram satisfatórias, isto é, não responderam à pergunta.

A observação é um método que permite recolher dados diretamente da realidade podendo ser sistemática ou participativa (Lessard-Hébert, 1996). No caso recolheu-se a segunda, já que se tratou de observar acontecimentos inesperados. Foram registados num diário de bordo dados como reações dos alunos, comportamentos e analisados os próprios trabalhos dos alunos.

fora

## 1.1. Questionário, dados e resultados

### a) Atividade 1

No final da atividade 1, foram colocadas as seguintes questões para classificar numa escala de 1 a 5 (1=Nada 2=Pouco 3=Suficiente 4=Bem 5=Muito bem):

- Questão 1. Os objetivos das tarefas foram transmitidos com clareza;
- Questão 2. As introduções teóricas foram claras e esclarecedoras;
- Questão 3. As fichas de informação foram úteis para realizar as tarefas;
- Questão 4. O tempo para realizar os trabalhos foi suficiente;
- Questão 5. O vídeo sobre *inking* foi esclarecedor e útil para realizar o trabalho.

Os resultados deste questionário são apresentados no gráfico 1.

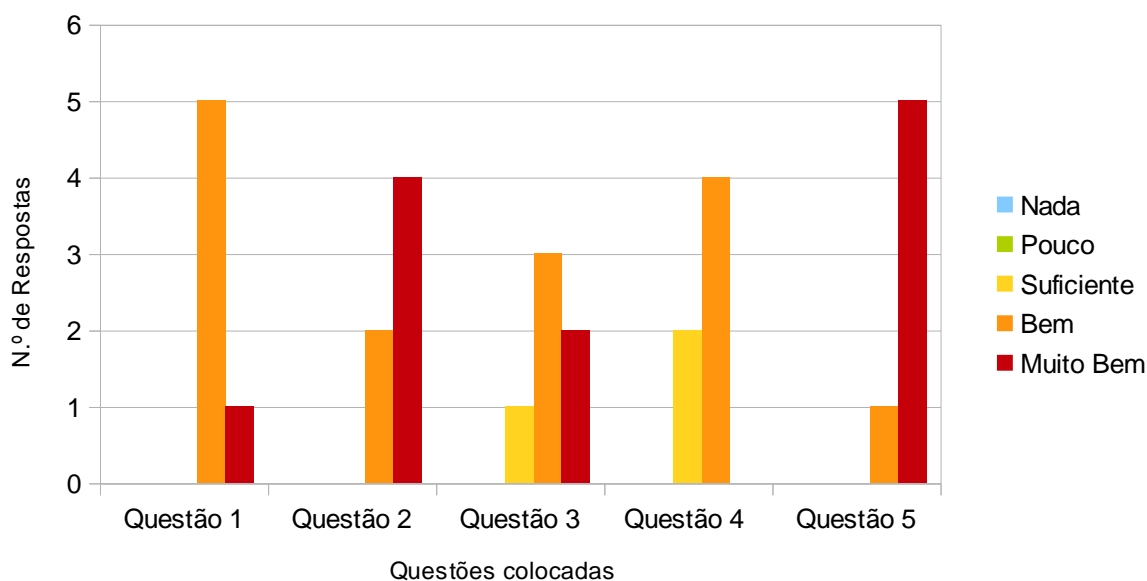


Gráfico 1-Classificação das várias componentes da Atividade 1

Após a análise deste gráfico pode verificar-se que: a maioria dos alunos classificaram a transmissão dos objetivos das tarefas como bem transmitidos e com clareza e apenas um aluno como muito bem transmitidos; dois alunos classificaram as introduções teóricas como sendo bem claras e esclarecedoras sendo que o dobro classificou as introduções teóricas como sendo muito bem claras e esclarecedoras; no que concerne às fichas de informação, todos os alunos as consideraram úteis para realizar as tarefas, um como suficientemente úteis, metade dos alunos como



bem úteis e um quarto como muito úteis; relativamente ao tempo para realizar os trabalhos a maioria (dois terços) dos alunos considerou bem suficiente e apenas um terço o achou suficiente; por fim, se o vídeo sobre *inking* foi bem esclarecedor e útil na realização do trabalho, a grande maioria dos alunos considerou muito útil e esclarecedor e apenas um o achou bem útil e esclarecedor.

Pode verificar-se que os objetivos das tarefas foram claros, que o material didático usado foi útil para a realização da atividade e o tempo foi suficiente para realizar a tarefa, isto verifica-se para todos os alunos. Realça-se que nenhum aluno achou as componentes da atividade 1 pouco ou nada úteis, pertinentes ou claras e que apenas relativamente ao tempo e às fichas informativas surgiu a resposta “suficiente”, embora sobre este último ponto corresponda apenas a um aluno.

<b>Aluna/o</b>	<b>O que gostou mais</b>	<b>O que gostou menos</b>	<b>O que teve dificuldade</b>
A	“Criar a personagem.”	“Criar uma vinheta de um stick man no quadro.”	“Fazer apenas o personagem sem incluir um espaço.”
F.	“Desenhar o personagem várias vistas.”	Sem Resposta	“Acabar o trabalho final.”
M.	“Tentar imaginar um personagem diferente.”	“Nada.”	“Colocar a personagem no papel.”
M.S.	”Criar a personagem.”	”Trabalho final.”	“Criar 4 vinhetas.”
N.	“ Criação do boneco (personagem).”	“ De duas vinhetas.”	“ Fazer o personagem em ¾ e perfil.”
P.	“Criar a personagem e dar-lhe vida”.	“Sem resposta”.	Sem resposta.

*Tabela 1: Questões abertas sobre a atividade 1*

No questionário acerca da atividade 1, os alunos foram questionados sobre que acharam sobre esta, estando as suas respostas estão apresentadas na tabela 1. Pode verificar-se que os alunos gostaram de realizar esta atividade, tendo sido a “criação do personagem” o aspeto que mais gostaram. As dificuldades que apresentaram incidiram em concluir o trabalho final.

No decorrer das aulas pôde observar-se que houve uma maior preocupação com a história e as características psicológicas do personagem do que propriamente com questões da forma e do processo de simplificar. Os alunos criaram o seu personagem inspirados numa imagem que rapidamente esqueceram, e inventando depois as formas. Verificou-se que estas remeteram em muitos casos para a s suas referências imagéticas. Os aspetos que os alunos menos gostaram incidiram naqueles que mais dificuldades tiveram. O mais comum foi o enquadramento da

personagem sem qualquer referência de espaço e a sua visualização tridimensional. Estes foram assuntos pouco trabalhados até então, tendo sido necessário algum acompanhamento do processo. Analisando genericamente os trabalhos apresentados no ponto 2.3., pôde verificar-se que estes acabaram por ultrapassar algumas dificuldades, resultando em trabalhos bastante satisfatórios.

## **b) Atividade 2**

Terminada a atividade 2, os alunos foram solicitados a responder às seguintes questões, novamente classificando numa escala de 1 a 5 (1=Nada 2=Pouco 3=Suficiente 4=Bem 5=Muito bem):

- Questão 1. - A introdução teórica sobre os conteúdos foi pertinente e clara:
  - 1.1.Transformação gráfica;
  - 1.2.Composição;
- Questão 2. As demonstrações sobre rotação foram esclarecedoras;
- Questão 3. As demonstrações sobre composição foram esclarecedoras;
- Questão 4. Os objetivos das tarefas foram claros;
- Questão 5. O tempo para realizar as tarefas foi suficiente;
- Questão 6. O *feedback* (comentários da professora ao longo do trabalho) foram úteis;
- Questão 7. Os exemplos de álbuns de Banda Desenhados facultados ao longo das aulas ajudaram na realização do trabalho;

O resultado as respostas deste questionario estão expostos no gráfico 2.

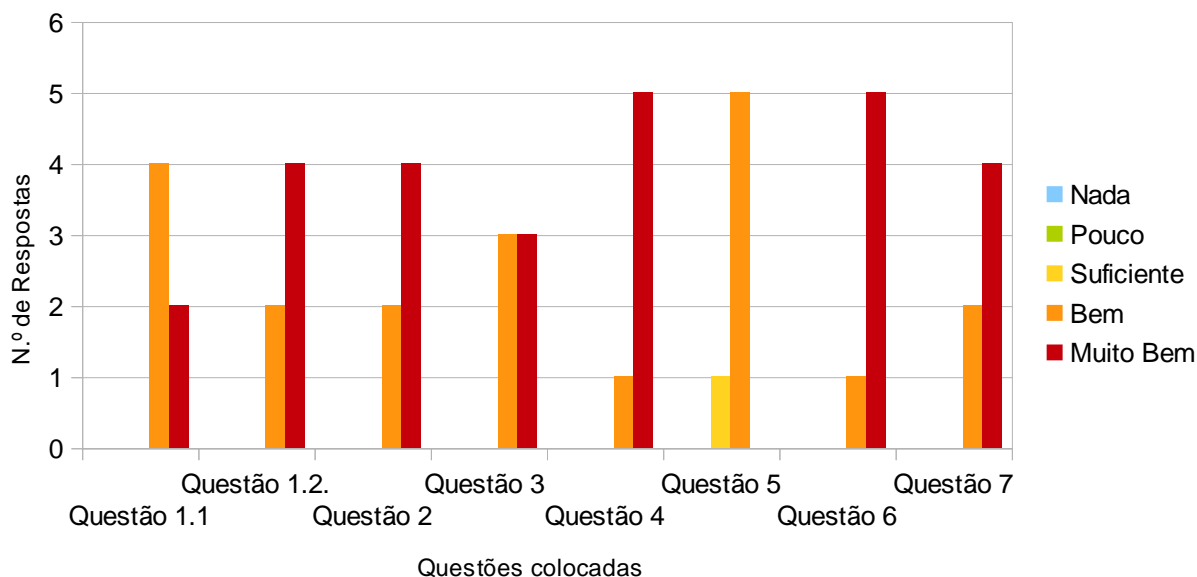


Gráfico 2- Classificação das várias componentes da Atividade 2

No que concerne à pertinência e clareza da introdução teórica sobre transformações gráficas, grande parte dos alunos (dois terços) classificaram como bem pertinente e clara e um terço dos alunos como muito pertinente e clara. Em relação à introdução teórica sobre a composição, apenas um terço dos alunos classificaram como bem pertinente e clara enquanto dois terços dos alunos muito pertinente e clara. O mesmo sucedeu quanto às demonstrações sobre rotação serem esclarecedoras. As demonstrações sobre composição foram bem esclarecedoras para metade dos alunos, enquanto a outra metade achou que foram muito esclarecedoras. Os objetivos das tarefas ficaram muito claros para todos os alunos menos um, que achou bem claros. Em relação ao tempo para realizar as tarefas ter sido suficiente, a maioria (cinco sextos) dos alunos acharam bem suficiente enquanto apenas 1 aluno achou suficiente. O *feedback* dado ao longo do trabalho foi muito útil para a maioria dos alunos, sendo que apenas 1 aluno achou bem útil. Por fim, grande parte dos alunos acharam que os álbuns de Banda Desenhados facultados ao longo das aulas deram uma ajuda muito boa e dois terços consideraram a ajuda como boa.

Concluindo, segundo a leitura do questionário, pode-se considerar a estratégia usada como bem-sucedida pois todas as respostas são positivas, entre o Bem e o Muito Bem, a única exceção foi relativa ao tempo para realizar a tarefa em que um aluno considerou suficiente enquanto os restantes consideraram que o tempo foi muito bom.

No mesmo questionário, perguntou-se aos alunos sobre a sua opinião acerca de cada tarefa que constituiu a atividade 2. As respostas de cada aluno encontram-se na tabela 2. Quanto à tarefa 1

pode verificar-se que a maioria gostou e mostraram interesse ao realizá-la e apenas dois não gostaram. Todos os alunos fizeram a tarefa 2 com prazer e acharam-na interessante. No geral os alunos gostaram de realizar a tarefa 3 embora alguns tenham sentido algumas dificuldades. Na tarefa 4 a opinião dos alunos dividiu-se sendo que metade ficou motivada para continuar a desenvolver o tema e a outra metade não sentiu muito interesse em continuar.

<b>Questionou-se sobre o que o aluno achou sobre cada tarefa da Atividade 2</b>				
<b>Aluna /o</b>	<b>Tarefa 1</b>	<b>Tarefa 2</b>	<b>Tarefa 3</b>	<b>Tarefa 4</b>
A.	“Não Gostei.”	“Foi bastante interessante. Gostei.”	“Não Gostei.”	"Gostei imenso , pois finalmente coloquei o personagem num espaço."
F.	“Não gostei muito.”	“Mais ao menos mas foi interessante.”	“Foi a que mais gostei, senti-me mais à vontade.”	"Foi a que eu mais soltei e foi a segunda que eu mais gostei."
M.	“Gostei, foi uma atividade diferente.”	“Foi engraçada.”	“Gostei, deu outras perspetivas da personagem.”	"Não gostei e não desgostei, foi engraçado trabalhar 'outra área'."
M.S.	”Adorei a primeira pois foi algo livre.”	”Divertido desenhar os nossos colegas.”	”Gostei imenso.”	"Não gostei, porque não me empenhei a 100%."
N.	“ Gostei, não tive dificuldade e aprendi.”	“ Gostei, tive um pouco de dificuldade.”	“ Não gostei, tive dificuldade.”	"Não gostei, tive dificuldade, mas ficou interessante".
P.	“Achei bastante interessante, mas não gostei de usar a tinta da china para a sobreposição.”	“Achei engraçado e giro desenhar os colegas.”	“Achei bastante interessante, mas não gostei de usar a tinta da china para a sobreposição.”	"Adorei apesar de não ter feito com estava habituado."

*Tabela 2: Questões abertas sobre as 4 tarefas da atividade 2*

Mais uma vez se observa a associação ente não gostar da tarefa e ter dificuldades em realizá-la. A tarefa que teve mais sucesso nos alunos foi a tarefa 2, na qual os alunos tiveram que fazer registos rápidos dos colegas em movimento, todos tiveram oportunidade de participar, incluindo a autora deste relatório. Este entusiasmo justifica-se provavelmente pelo efeito de novidade, por um lado, e carácter extremamente dinâmico da tarefa, por outro.

Por fim, quando foi perguntado aos alunos quanto à sua motivação para realizarem um projeto de Banda desenhada, metade dos alunos mostrou muito entusiasmo, dois alunos não mostraram interesse e um disse abertamente que não estava motivado. As respostas dos alunos são apresentadas na tabela 3.

<b>Questão quanto à Motivação para desenvolver um projeto de Banda Desenhada.</b>	
<b>Aluna/o</b>	<b>Depois das atividades realizada ficou motivado para realizar um projeto de Banda Desenhada?</b>
A.	"Muita, pois já sei mais ou menos de criar uma página de uma B.D."
F.	"Sim, mas já estava inspirado à muito tempo."
M.	"Não."
M.S.	"Não muito."
N.	"Mais ou menos."
P.	"Sim, bastante, despertou bastante ainda mais o meu interesse por esta área."

*Tabela 3: questões relacionadas com as aprendizagens dos processos de síntese- transformações gráficas e a Banda Desenhada*

Segundo as anotações feitas da observação no decorrer das aulas, pôde verificar-se que os alunos que já apresentavam um enorme interesse e até prática na área, expressaram-no claramente nas suas respostas. Algumas respostas mais indecisas refletem mais as suas dificuldades em lidar com as suas insegurança perante resultados que não os satisfazem, do que propriamente falta de interesse pela banda desenhada.

Um aspeto que não é aqui referido pelos alunos, mas que esteve bastante presente, foi o seu forte interesse por uma faixa limitada de referências da banda desenhada oriundas do Japão. Por um lado, procurou compreender-se um pouco melhor este universo e tirar partido das suas características interessantes. Por outro, houve um esforço para dar a conhecer outras referências, tanto da arte em geral, como da 9.ª arte, mostrando que existem muitas possibilidades a serem exploradas.

### **c) Atividade 3**

Terminada a atividade 3, os alunos foram solicitados a responder a um questionário constituído por 3 áreas (Grau de aprendizagem; Importância para a aprendizagem dos processos de síntese; Tempo e espaço na realização do projeto), todos classificados numa escala de 1 a 5 (1=Nada 2=Pouco 3=Suficiente 4=Bem 5=Muito bem).

Questões sobre o grau de aprendizagem:

- Questão 1. Aplicação de transformações gráficas;
- Questão 2. Realização de um projeto;
- Questão 3. Enquadrar elementos numa página;

- Questão 4. Utilização de ferramentas essenciais num editor de imagem.

O resultado às respostas deste questionário estão expostos no gráfico 3.

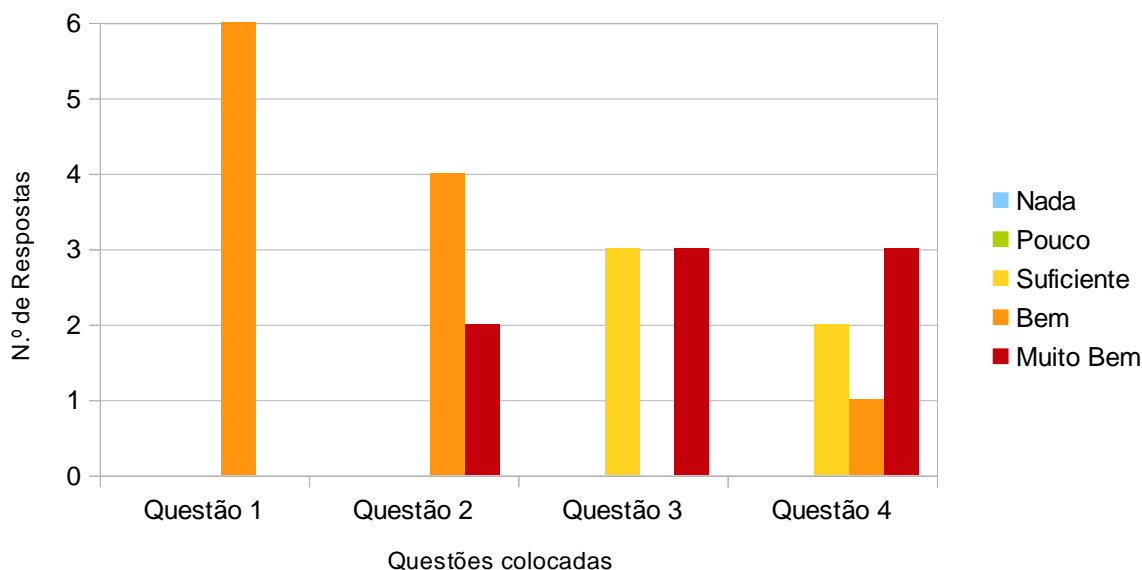


Gráfico 3- Questões colocadas para aferir o grau de aprendizagem das várias componentes da Atividade 3

Pôde verificar-se que todos os alunos consideraram que a aplicação das transformações gráficas foram bem aprendidas. Quanto à aprendizagem do método de projeto, a maioria dos alunos (dois terços) consideraram que foi bem aprendido e um terço considerou muito bem aprendido. Relativo ao enquadrar elementos na página, metade dos alunos considerou muito bem aprendido enquanto metade considerou suficientemente aprendido. No que diz respeito à utilização de ferramentas essenciais num editor de imagem, metade dos alunos consideraram muito bem aprendido, um como bem aprendido e dois terços como suficientemente aprendido.

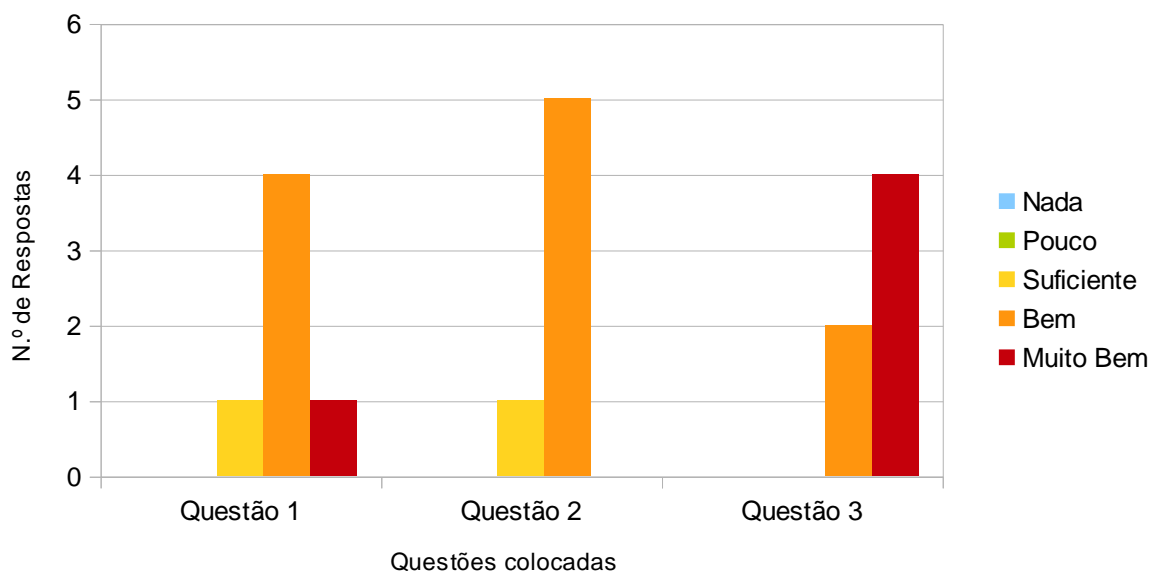
Resumindo a leitura do gráfico 3, sobre a aprendizagem, constata-se que não houve nenhuma resposta negativa (Nada ou Pouco). Como tal, a aprendizagem foi bem-sucedida. Contudo houve aspectos que despoletaram alguma dificuldade da parte dos alunos, principalmente em enquadrar elementos numa página, mas também na utilização de ferramentas essenciais num editor de imagem. Apesar disto, em ambos os pontos, metade dos alunos consideraram as aprendizagens muito boas.

Questões sobre a importância para a aprendizagem dos processos de síntese – transformação gráfica

- Questão 1. A metodologia projetual;

- Questão 2. Os dois *feedback* e as questões colocadas ao longo das aulas;
- Questão 3. O tema do projeto – criação de uma banda desenhada.

O resultado às respostas deste questionário estão expostos no gráfico 4.



*Gráfico 4- Questões colocadas para aferir a importância para as aprendizagens dos processos de síntese - transformação na realização da Atividade 3*

Na leitura deste gráfico sobre a importância para a aprendizagem dos processos de síntese, grande parte dos alunos (dois terços) considerou bastante importante a metodologia projetual enquanto apenas um aluno considerou suficientemente importante e outro muito importante. Sobre os *feedbacks* e questões colocadas ao longo das aulas, a maioria dos alunos considerou bastante importante e apenas um aluno considerou suficientemente importante. Sobre o tema do projeto, dois terços dos alunos consideraram muito importante enquanto um terço considerou bastante importante, sendo a opinião de todos bastante positiva.

Resumindo a leitura do gráfico 4, sobre a importância para a aprendizagem dos processos de síntese, constata-se que todas as respostas foram positivas (todas as respostas foram suficiente e acima), Como tal, estes aspectos tiveram importância para a aprendizagem.

Destaque-se as respostas à questão 3, pois todos os alunos consideraram o tema do projeto como muito ou bastante importante para a aprendizagem dos processos de síntese, o que pode ser considerado um bom indicador de que, para estes alunos, foi facilitador da aprendizagem dos conteúdos programáticos Processos de Síntese. Quanto às outras questões, pode-se constatar que, tanto a metodologia projetual como os *feedbacks* e questões colocadas ao longo das aulas, foram

consideradas importantes para a aprendizagem dos processos de síntese, para todos os alunos, embora em graus diferentes.

Questões relacionadas com o tempo e o espaço na realização do projeto de Banda Desenhada

- Questão 1. O tempo total foi adequado ao projeto;
- Questão 2. O tempo de cada fase foi equilibrado;
- Questão 3. As mesas colocadas em grupo na fase inicial foi benéfico para o trabalho inicial;
- Questão 4. Na fase de concretização foi benéfico trabalhar em mesas individuais.

O resultado às respostas deste questionário estão expostos no gráfico 5.

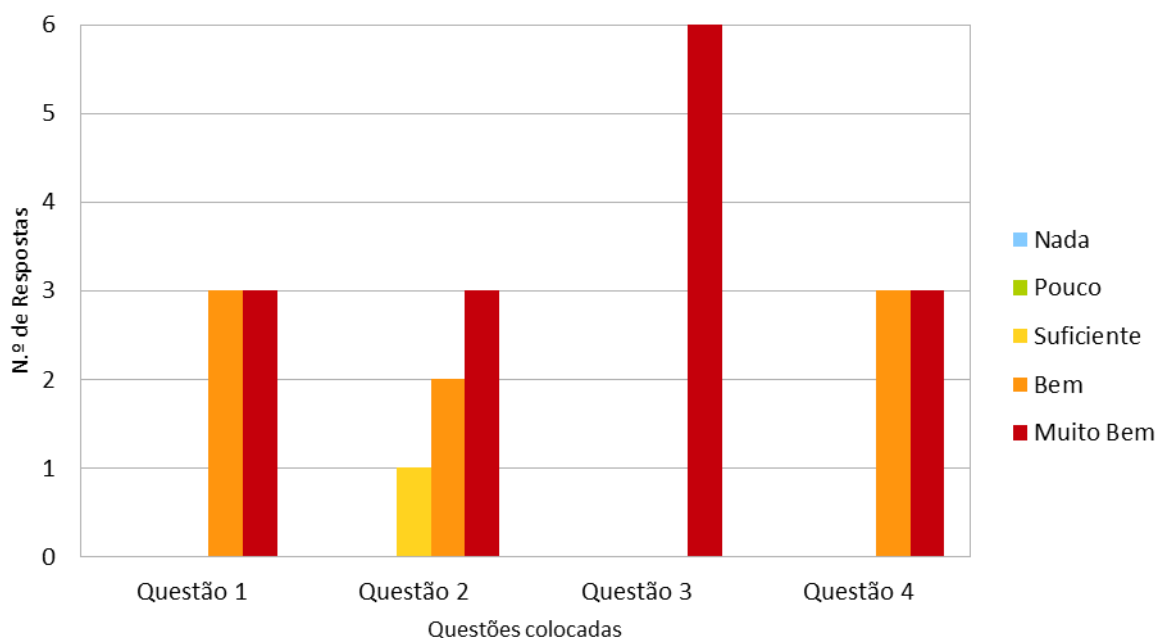


Gráfico 5- Questões colocadas para aferir condições de tempo e espaço para realizar a Atividade 3

Na leitura deste gráfico sobre o tempo e o espaço na realização do projeto de Banda Desenhada, quanto ao tempo total ser adequado ao projeto metade dos alunos considerou que foi bastante adequado e a outra metade considerou muito bem adequado. Sobre se o tempo de cada fase foi equilibrado, metade dos alunos achou que foi muito bem adequado, um terço dos alunos achou que foi bem adequado e apenas um aluno achou que foi suficientemente adequado. Todos os alunos consideraram que as mesas serem colocadas em grupo na fase inicial foi muito benéfico para o trabalho inicial. Quanto a trabalharem em mesas individuais na fase de concretização do trabalho final, metade dos alunos consideraram muito bom enquanto a outra metade considerou bom.



Resumindo a leitura do gráfico 5, destaca-se todos os alunos terem achado muito boa a disposição das mesas na fase inicial, de resto as opiniões dos alunos foram bastante uniformes achando todos os pontos positivos. O único aspeto menos positivo verifica-se na questão de se o tempo de cada fase foi adequando em que houve um aluno que considerou suficiente, sendo que os restantes o consideraram muito bom ou bom.

Foram colocadas 6 questões de resposta aberta, 3 relacionadas com a motivação e 3 com a aprendizagem. As tabelas 4, 5 e 6 apresentam a resposta dos alunos referentes à questão 1- Motivação e as tabelas 7 e 8 são referentes às respostas sobre questões relacionadas com a aprendizagem.

### Questão 1. - Motivação

Analisando as respostas à questão 1.1. (tabela 4), que impacto teve este projeto na motivação dos alunos em desenhar com mais frequência objetos à vista, pôde verificar-se que a maioria respondeu positivamente, e quando a resposta foi negativa, justificou-se pelo fato de já estarem anteriormente motivados. Esta resposta entra em contradição com a realidade observada em sala de aula, já que os alunos não apresentaram um grande número de registos gráficos e apresentaram algumas dificuldades de representação na banda desenhada nomeadamente, erros de perspetiva.

Aluno /a	1.1.Ficaste motivado para desenhar à vista objetos e outros elementos que te rodeiam para usar na narrativa? Porquê?
A.	Sim fiquei, eu não desenhava muito à vista, mas agora desenho mais e com uma certa prática.
F.	"Mais ou menos, porque eu ao realizar um projeto se vejo que vou precisar de um projeto estudo-o."
M.	"Sim, deu-me outra ideia das coisas do dia a dia."
M.S.	"Não muito, pois já desenhava à vista"
N.	Sim. Porque fica mais interessante e criativo tanto para quem lê como para quem desenha.
P.	"Sim, porque põe-nos à prova e desafia-nos a experimentar algo de novo para a nossa aprendizagem."

*Tabela 4: Respostas de cada aluno sobre a motivação que atividade criou para desenhar à vista*

Fazendo agora a análise da questão 1.2 (tabela 5), sondando a motivação dos alunos para realizar trabalhos na banda desenhada ou outros tipos de comunicação gráfica, a maioria dos alunos

mostraram-se muito motivados excluindo as alunas N. e M., que desde o início não se interessaram pelo tema, tendo no entanto uma delas mostrado interesse por outro tipo de comunicação visual. Destaque-se ainda que os alunos F. e P., que já estavam interessados na banda desenhada, ficaram ainda mais motivados e expressaram que a realização deste projeto ajudou-os a melhorar as suas competências nesta área. Pode-se ainda observar que dois alunos apresentaram uma evolução tanto na motivação sobre o tema como na aprendizagem de meios para o fazer, como é o caso dos alunos A. e M.S.. Tendo em conta a observação das aulas, estes alunos apresentaram uma grande evolução e mostraram muito empenho ao longo das aulas.

<b>Aluno /a</b>	<b>1.2.Ficaste motivado para fazer mais banda desenhada ou outro tipo de comunicação gráfica? Porquê?</b>
A.	"Sim fiquei, porque foi uma experiência nova para mim, nunca tinha feito uma BD, e este trabalho motivou-me a fazer mais."
F.	"Sim, porque é o meu sonho e ao fazê-lo mais, mais vontade tenho."
M.	"Não, por uma questão de gosto."
M.S.	"Muita mesmo, era algo que já queria aprender como se fazia. Fiquei muito motivado e já ando a fazer alguma BD."
N.	"Outra comunicação gráfica, sim porque é um método diferente de comunicar."
P.	"Sim bastante, pois fez-me ter mais imaginação para transmiti-la para o papel."

*Tabela 5: Respostas de cada aluno sobre a motivação para trabalhar banda desenhada*

Em relação à questão 1.3. (tabela 6), procurou saber-se se as questões que foram sendo colocadas para ajudar a refletir sobre o trabalho que os alunos estavam a desenvolver, os motivou para repetirem o mesmo tipo de processo num futuro trabalho. Pôde verificar-se que a maioria dos alunos respondeu positivamente, não tendo no entanto justificado a sua resposta de forma clara. Talvez esta questão não tenha sido clara, gerando algumas dificuldades de interpretação. A aluna N. foi a que melhor se expressou dando um exemplo concreto de uma questão que a ajudou a melhorar o seu trabalho.

Ainda assim, considera-se que esta questão não foi conclusiva ou que apenas deu uma ideia vaga acerca da utilidade da estratégia aplicada.

<b>Aluno /a</b>	<b>1.3. As questões que te foram sendo colocadas para pensares sobre o que estavas a fazer, motivaram-te a fazer o mesmo noutros trabalhos? De que maneira?</b>
A.	Sim motivaram, porque o que fizemos neste trabalho podemos fazer em mais trabalhos.
F.	"Sim, uma aprendizagem é sempre uma aprendizagem e isso vai ajudar-me imenso no futuro.
M.	Sem Resposta
M.S.	"Sim, foi uma nova técnica e maneira diferente de ver os outros trabalhos."
N.	"Sim por exemplo o porquê de ser o passado, e depois o presente, foi uma maneira de num outro trabalho repetir com uma melhor perceção."
P.	"Sim, pois podemos sempre chegar a vários resultados e não apenas numa."

*Tabela 6: Respostas dos alunos sobre se as questões feitas ao longo do seu trabalho motivaram a fazer o mesmo noutros trabalhos.*

## **Questão 2. - Aprendizagens**

A questão 2.1 (tabela 7), procura saber se o projeto foi facilitador da aprendizagem e aplicação dos conteúdos, e quais destes em concreto. Observou-se que todos os alunos sem exceção responderam positivamente. Indicaram diferentes transformações gráficas, sendo as mais referidas a rotação e a sobreposição. Novamente, o trabalho digital foi referido como importante, tendo sido referenciado por dois alunos.

<b>Aluno /a</b>	<b>2.1.A realização deste projeto ajudou-te a compreender e aplicar transformações gráficas? Quais?</b>
A.	"Sim, ajudou, adorei usar a sobreposição, e a rotação gostaria de ter aprofundado mais."
F.	"Mais ou menos (eu já fazia antes)"
M.	"Sim, a rotação e a sobreposição."
M.S.	"Sim, pois tinha dúvidas sobre como usar a rotação (3/4 por exemplo), e a sobreposição já compreendo melhor."
N.	"Sim, por exemplo limpar o cinzento da folha, uma coisa que não sabia."
P	"Sim, aprendi a introduzir, balões de fala no lugar certo entre as perspetivas do ambiente que ocorre a ação."

*Tabela 7: respostas dos alunos sobre a contribuição do trabalho do projeto para a aprendizagem das transformações gráficas.*

Das respostas obtidas à questão 2.2., onde se perguntou que outras aprendizagens ocorreram na realização do projeto, os alunos focaram a utilização de ferramentas digitais. Nas aulas correspondentes a estes conteúdos, os alunos mostraram um grande empenho e interesse, partilhando entre si aquilo que cada um já sabia fazer através das ferramentas de edição de imagem.

<b>Aluno /a</b>	<b>2.2. Adquiriste mais algumas aprendizagens na realização deste projeto? Qual/quais?</b>
A.	"Sim a elaboração de técnicas novas."
F.	"Sim a editar os meus projetos por meio digital."
M.	"Não."
M.S.	"Sim, a trabalhar com um programa para editar e melhorar a imagem, trabalho e projeto."
N.	"Sim, as vinhetas qual seria melhor de as posicionar para fazerem mais sentido."
P.	"Sim, aprendi a usar melhor o material e a pensar na <i>story board</i> ."

*Tabela 8: Resposta dos alunos sobre outras aprendizagens que tenham surgido nesta atividade.*

## **2. Reflexões finais**

Com base nos resultados dos questionários, observações e avaliação do trabalho dos alunos procurou responder-se as questões de investigação.

Pode considerar-se que a banda desenhada foi facilitadora da aprendizagem dos conteúdos programáticos Processos de Síntese – Transformações Gráficas, principalmente do ponto de vista da sua aplicação. Quanto à compreensão e aprofundamento de cada uma das transformações não foi possível apurar ao certo, sendo que algumas respostas obtidas no questionário indicaram que os alunos sentiram necessidade de aprofundar algumas destas.

Pode também verificar-se que o processo de ampliação não foi referido pelos alunos nos questionários, embora os alunos o tenham aplicado nas suas Bandas Desenhadas.

Em relação ao enquadramento de ambientes e inserção de uma figura na vinheta, observaram-se algumas dificuldades na tarefa 4 da atividade 2, que foram ultrapassadas na atividade 3.

Trabalhar com a banda desenhada e com os processos de Síntese – Transformações Gráficas, segundo os resultados dos questionários, motivou alguns alunos a sentirem necessidade de fazer registos gráficos e observarem o mundo que os rodeia. No entanto, no decorrer das aulas, houve a oportunidade de consultar os seus diários gráficos e verificou-se que o número de desenhos à vista do mundo que os rodeia, não correspondeu à realidade. Nem na atividade 3, perante o enunciado que dizia que deviam representar na primeira vinheta um papel amachucado, se verificou registos gráficos atentos e cuidados. Pôde, no entanto, observar-se um aumento de experiências gráficas e procura de soluções, baseadas sobretudo em imagens e fotografias.

Ao longo do projeto de intervenção pedagógica, foram sendo anotadas algumas observações e reflexões. Neste último capítulo faz-se uma síntese destes apontamentos, que podem ser considerados como as principais conclusões deste projeto. Estas basearam-se na observação e reflexão adquirida nesta experiência, mas também nas referências bibliográficas e nas observações e conselhos dos professores cooperante e orientador.

As informações importantes como os objetivos da aula, os critérios considerados na avaliação do trabalho, demonstrações de técnicas ou referências a artistas, comunicação do trabalho para casa ou ainda pedir para arrumar a sala, são momentos chave na sala de aula e que devem ter o seu tempo bem definido. No início da aula, o momento em que se transmite uma informação importante, e o fim das aulas, deve sempre verificar-se se todos os alunos estão a tomar atenção e a comunicação deve ser clara e o mais objetiva possível.

Assim, pode afirmar-se que a objetividade e clareza dos objetivos, das estratégias, das finalidades e a avaliação e uma atividade são determinantes no processo de aprendizagem e devem ser escolhidas em contexto, adaptando-se a cada caso. (Roldão 2009)

Quanto aos conteúdos serem transmitidos com clareza ou construídos em conjunto com os alunos, ambas as opções são válidas. O importante é encontrar as estratégias que mais se adequem, isto é:

*(...) procurar a ,melhor e mais eficaz via para os aprendentes, no seu conjunto e na individualidade de cada um, se apropriarem do conteúdo curricular em causa naquela acção de ensino particular – seja esse conteúdo cognitivo-conceptual, factual, processual, atitudinal, ou uma combinação de vários destes tipos de aprendizagens que fazem parte do enunciado dos currículos actuais. (Roldão,2009: 56)*

No caso da intervenção pedagógica deste projeto pode constatar-se que teria sido mais adequado ao contexto dos alunos a que esta se destinou, estruturar as atividades com menos objetivos e aprofundar os conteúdos, circunscrevendo assim os assuntos abordados. Exemplificando com um caso concreto, pode verificar-se que a apresentação teórica sobre o enquadramento abordando várias pinturas quanto à sua composição, foi excessivo. Poderia ter-se escolhido apenas uma ou duas, de referência, e abordar várias questões, à semelhança da abordagem feita no primeiro capítulo deste relatório. Outro caso que também ilustra a questão acima referida são os objetivos de cada atividade. As duas primeiras atividades poderiam ter tido um foco maior nas transformações gráficas com exercícios mais descomprometidos da banda desenhada e, por fim, a última atividade culminaria num projeto de banda desenhada que à semelhança daquele que se realizou, teria a mesma estrutura e objetivos mas com um tempo mais alargado de realização.

Outro ponto que se pode salientar desta intervenção é a autonomia dos alunos. Apesar de se ter procurado adotar estratégias que procurassem promover a autonomia dos alunos, pôde verificar-se uma grande dependência em relação ao *feedback* da professora. Em parte poderá ligar-se ao facto de por vezes, os objetivos não terem sido transmitidos com clareza. Por outro lado, aconteceu que não foram facultadas as ferramentas necessárias, em tempo útil, para que cada aluno pudesse

ultrapassar as suas dificuldades e construir ele próprio os significados sobre os conteúdos (Solé 2001). No entanto, tendo em conta o resultado dos questionários, as demonstrações, os exemplos e as questões colocadas para reflexão, este aspeto aparentemente menos positivo foi um fator facilitador de aprendizagens.

No decorrer deste projeto surgiram algumas questões interessantes que merecerão ser exploradas. As questões que surgiram sobre a identidade dos alunos na criação dos seus personagens, refletiu a impotência que esta tem na sua adolescência. Todos os personagens apresentavam traços ou referência aos próprios alunos, de forma provavelmente inconsciente. Alguns pormenores curiosos como as alunas vestirem as suas personagens de cor-de-rosa e cada personagem ter o mesmo sexo do seu autor.

A principal dificuldade sentida do ponto de vista da docência foi a gestão do tempo de aula e principalmente como lidar com tempos diferentes de trabalho, ter noção do tempo efetivo que cada aluno necessita. Embora existam várias ferramentas que permitam ajudar a gerir a sala de aula, pode considerar-se que aplicação efetiva destas competências se adquire com a experiência profissional. Considera-se no entanto, que a formação de professores é um aspeto fundamental e relevante na qualidade do ensino e da educação.

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## Bibliografia

Arends, R. J. (2008). *Aprender a Ensinar*. Lisboa: McGraw-Hill.

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception. A Psychology of the Creative Eye. The New Version*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press.

Bell, J. (2009). *Espelho do Mundo – Uma Nova História de Arte*. Lisboa: Orfeu Negro.

Boléo, J. P. P.(2010). *Quim e Manecas por Stuart de Carvalheis - 1915 – 1918*. Edições Tinta-da-china. Lisboa.

Bowie, T. (1964). *The drawings of Hokusai*. Bloomington: Indiana University Press

Deus, A. D. (2002) – *História da BD publicada em Portugal*. Nonarte cadernos do centro nacional de Banda Desenhada e imagem. Edições época de ouro. Lisboa.

Eisner, W. (1996) - *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir Livraria.

Eisner, W. (1985) - *Comics and Sequential Art*. New York: W. W. & Norton Company

Fagundes, A. (1985). *La Chavalita*. Lisboa: Editorial Caminho

Franquin (1981). *Spirou – O feiticeiro do Talmourol*. Lisboa: Editorial Publica

Gertler, N. (2010). *The Peanuts collection – Treasures from the world's most beloved comic strip*. New York: Little, Braun and company

Gombrich, E. H. (1986). *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo : Martins Fontes.



- Gosciny & Sempé (1993). *O menino Nicolau*. Lisboa: Teorema
- Hergé (1992). *Tintin - Explorando a lua*. Lisboa: Verbo
- Hillier J.(1957). *Hokusai : paintings, drawings and woodcuts*. London: Phaidon Press
- Lee, S. & Kriby, J. (2003). *X-Men – Os clássicos de BD 13*. Barcelona: Panni Comics
- Morris & Lo Harlog Van Banda (1992). *Lucky Luke - Caça aos fantasmas*. Lisboa: Meribérica/Liber
- McCloud, S. (1995). *Desvendando Quadrinhos*. São Paulo: Makron books.
- McCloud, S. (2008) *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron books.
- Marschall (1990). *Little Nemo in Slumberland by Winsor Mccay.- Volume I: 1905-1907*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Pratt, H. (1982). *A balada do mar salgado*. Lisboa: Livraria Bertrand
- Quino (1990). *Mafalda inédita*. Lisboa: Publicações Dom Quixote
- Rocha de Sousa (1980). *Desenho (área: artes plásticas): T.P.U. 19*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.
- Roldão, M. C. (2009). *Estratégias de Ensino: o saber e o agir do professor*. Vila Nova de Gaia: Fundação Manuel Leão.
- Ruy, J. (1984). *Luís Vaz de Camões – Os Lusíadas adaptação BD*. Lisboa: Editorial Notícias
- Saggio, A. *The Bedroom by Vincent van Gogh: Symbols, Autobiographical Images and Perspective Distortions*, "Disegnare" nº 43. P. 12-25
- Schulz, C. (2000). *Snoopy The Matchmaker*. Berkshire: Ravette Publishing

Spiegelman I, A. (1996). *Maus – A história de um sobrevivente*. Lisboa: Difel

Sprinthall, N. A. & Sprinthall, R. C.,(1997). *Psicologia Educacional – Uma abordagem desenvolvimentista*, Lisboa: McGraw-Will.

Solé. I. (2001). *O construtivismo na sala de aula*. Porto: Edições ASA.

Tardi (1978). *As aventuras extraordinárias de Adèle Blanc-Sec*. Lisboa: Livraria Bertrand

Thompson, C. (2011). *Habibi*. UK: Faber & Faber

Tune, E., Tacca M. C. & Bartholo Júnior, R. S. (2005). *O professor e o Ato de Ensinar*, Cadernos de Pesquisa, v 35, n. 126, set/dez. 2005. p. 689-698.

Watterson, B. (1989). *Calvin & Hobbes – A noite da grande vingança*. Lisboa: Gradiva

## Fontes

Orientações Pedagógicas para o ano letivo 2014/15 (2014), Agrupamento de Escolas Nuno Gonçalves. [consultado em Fevereiro de 2015]

Disponível em <<http://aenunogoncalves.net/index.php/doc-orientadoes>>

Regulamento Interno 2012, Agrupamento de Escolas Nuno Gonçalves, [Revisto e Aprovado pelo Conselho Pedagógico em Julho de 2013 ].[consultado em Dezembro de 2012]

Disponível em <<http://aenunogoncalves.net/index.php/doc-orientadoes>>

Projeto Educativo (2011-2014) (2011). Lisboa: Agrupamento de Escolas Nuno Gonçalves- [consultado em Dezembro de 2012]

Disponível em <<http://aenunogoncalves.net/index.php/doc-orientadoes>>

Avaliação Externa das Escolas – Relatório da Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão (2011). Inspeção-Geral da Educação e Ciência. [consultado em Fevereiro de 2015]

Disponível em <[http://www.ige.min-edu.pt/content\\_01.asp?BtreeID=03/01&treeID=03/01/03/00&auxID=>](http://www.ige.min-edu.pt/content_01.asp?BtreeID=03/01&treeID=03/01/03/00&auxID=>)

Ramos (2001), Programa de DesenhoA. Ministério da Educação. [Consultado em Outubro 2014]  
Disponível em:

[https://www.google.pt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0CDEQFjAEahUKEwiU5OXC5qfIAhXHvBoKHWpfDOk&url=http%3A%2F%2Fold.dge.mec.pt%2Fdata%2Fensinosecundario%2FProgramas%2Fensino\\_recorrente%2FCurso\\_Artes\\_Visuais%2Fdesenho\\_a\\_10\\_11\\_12.pdf&usg=AFQjCNFEE1n9tKmUW-Gpn8u8vR\\_loTsikQ&cad=rjt](https://www.google.pt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&ved=0CDEQFjAEahUKEwiU5OXC5qfIAhXHvBoKHWpfDOk&url=http%3A%2F%2Fold.dge.mec.pt%2Fdata%2Fensinosecundario%2FProgramas%2Fensino_recorrente%2FCurso_Artes_Visuais%2Fdesenho_a_10_11_12.pdf&usg=AFQjCNFEE1n9tKmUW-Gpn8u8vR_loTsikQ&cad=rjt)

Amadora, Camara municipal (2014) AmadoraBD - Dossier de imprensa. [Online] Amadora: CMA  
[Consultado em Outubro de 2014 ]

## Webgrafia

Bdteca Portugal, [Consultado em Outubro 2014] Disponível em:  
<http://bedetecaportugal.weebly.com>

Howcreativeswork, *Chuk Close* [online] [Consultado em Novembro 2014] Disponível em:  
<http://howcreativeswork.com/2013/11/03/chuck-close/>  
Meisel Gallery. *Chuck Close* <http://www.meisलगallery.com/lkmg/artist/index.php?aid=9>

Infopedia, [online] [Consultado em Outubro 2014]  
Disponível em: <http://www.infopedia.pt/pesquisa.jsp?qsFiltro=0&qsExpr=banda+desenhada>

Washington Post. *Chunk Close*[online] [Consultado em Novembro 2014] Disponível em:  
<http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/museums/photogallery/chuckclose/chuckclose1.htm>

## Videografia

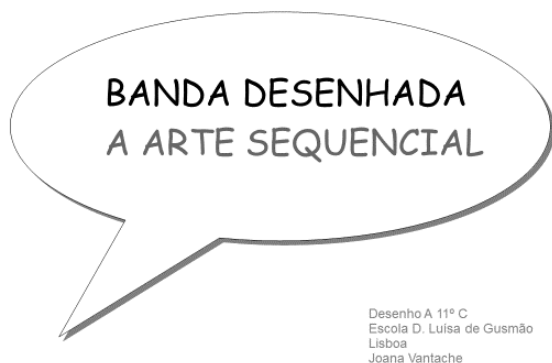
*Stan Lee (2010). How To Draw Comics The Marvel Way a Marvel part 12* [Online] [Consultado em outubro 2014] Disponível em:  
[http://www.youtube.com/watch?v=2H05IHhLS\\_o&list=PL2263A65E2B0242D8&index=12](http://www.youtube.com/watch?v=2H05IHhLS_o&list=PL2263A65E2B0242D8&index=12)

*Sergio Cariello (2011). Sergio Cariello Supes inking Session* [Online] [Consultado em outubro 2014] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sIwyRRDIWPU>



## APÊNDICES

## Apêndice A - Slides aula Banda Desenhada história e linguagem

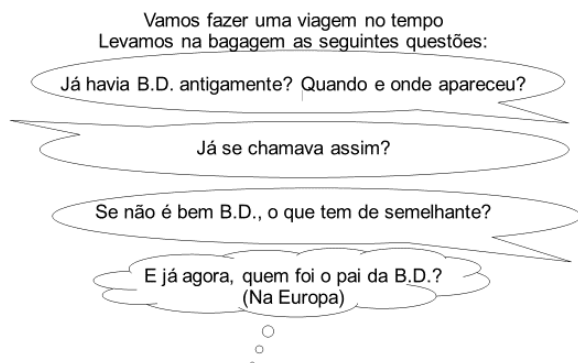


### Banda Desenhada

nome feminino

sequência de imagens acompanhadas ou não de textos (legendas, diálogos, pensamentos), através da qual é narrada uma história; história aos quadrinhos

(Do francês bande dessinée, «idem»)



### Roteiro

- B.D.: definições, origens, autores,
- gramática e estilos
- Atividade #1 – Criando uma personagem e expressões faciais
  - 1 página de esboços e 1 página com 4 vinhetas
- Atividade #2 – Criando ambientes e anatomia expressiva
  - 1 página de esboços e 1 página com 6 vinhetas
- Atividade #3 – Criando uma mini história e integração de texto digitalmente
  - Criar uma prancha elaborada a partir das atividades anteriores

### Arte Sequencial

Banda Desenhada - imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.

McCloud (1995)



### Pré-história

O ser humano desde os seus primórdios que sente necessidade de comunicar, contar histórias, passar informação à geração seguinte...



## Roma

Coluna de Trajano



## Idade Média - França

É considerada a Banda Desenhada mais longa de sempre!

70 metros de tapeçaria conta-nos a história de uma batalha

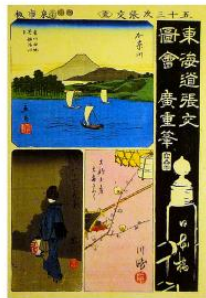


## Japão

[desconhecido] 1130



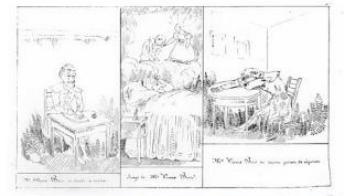
Hiroshige 1852



B.D.... I'm your father...



Rodolphe Töpffer  
(1799-1846)



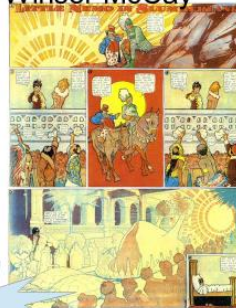
Les Amours de Monsieur Vieux-Bois  
(1827)

Europa

Século XIX  
Richard Outcault e Winsor McCay



1896



1906

América

Século XX  
Hergé e Franquin



1929



1946  
Criado em 1938  
por Rob-Vel

Europa

## Portugal



Quim e Manecas  
1915-1918  
Stuart Carvalhais

Europa

## Marvel (1939) e DC (1934)



América

## Tezuka – pai do Mangá moderno



Ásia

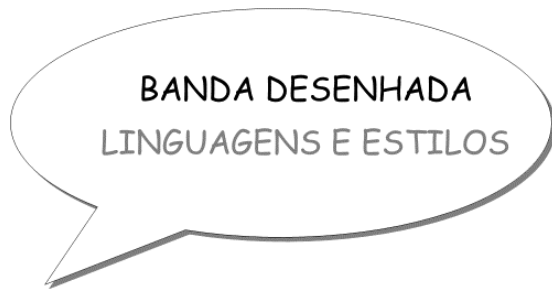
## Atividade #0





## Apêndice B – Slides aula Linguagem e Gramática da B.D.

### Roteiro



Desenho A 11º C  
Escola D. Luísa de  
Gusmão  
Lisboa  
Joana Vantache

- B.D.: definições, origens, autores, exercício storyboard.
- Linguagem e estilos
- Atividade #1 – Criando uma personagem e expressões faciais
  - 2 páginas de esboços
  - 1 página com 4 vinhetas
- Atividade #2 – Criando ambientes e anatomia expressiva
  - 2 páginas de esboços e 1 página com 6 vinhetas
- Atividade #3 – Criando uma mini história e integração de texto digitalmente
  - Criar uma prancha elaborada a partir das atividades anteriores



### Gramática da B.D. Planos e ângulos de visão



Os Lusíadas de Luís Vaz de Camões – Adaptação em banda desenhada por José Ruy

### Gramática da B.D. Planos de visão



As aventuras extraordinárias de Adèle Blanc-Sec – Adèle e o Monstro. Texto e Desenho Tardi

### Gramática da B.D. Planos de visão



As aventuras TIMTIM – Explorando a Lua  
Hergé

## Gramática da B.D. Planos de visão



Mafalda – Mafalda inédita  
Quino

## Gramática da B.D. Introdução de texto



Habbibi  
Craig Thompson



La chavalita  
Arlindo Fagundes

## Gramática da B.D. Introdução de texto



Lucky Luke – caça aos Fantasmas  
Texto De Lo Hartog, Desenho de Morris

## Gramática da B.D. Introdução de texto



Maus  
história de um sobrevivente  
Art Spiegelman



Lucky Luke  
Caça aos Fantasmas  
Texto De Lo Hartog,  
Desenho de Morris

## Gramática da B.D. Introdução de texto



X-Man  
Texto Stan Lee, Desenho Jack Kirby



Habbibi  
Craig Thompson

## Expressões e outros símbolos Signos cinéticos e onomatopeias



As aventuras de Spirou e Fantasio – O feiticeiro de Talmourol  
Franquin

## Expressões e outros símbolos Signos cinéticos



The machmaker – Snoopy  
Schulz



## Técnicas e materiais



Schulz

## Simplificação



McCloud

## Evolução de um personagem



Schulz

**Snoopy**

## Atividade #1 Criar uma personagem

- esboços a partir de uma imagem (fotografias, história de arte, desenhos...)
- inventar algumas informações sobre a vida personagem
- personalidade(algumas ideias):  
Estações do ano, xadrez, 5 sentidos, planetas, 4 elementos, estilos de arte, signos do zodíaco, Plantas e flores...mais??

## Apêndice C - Slides aula Processos de Síntese



Desenho A 11º C  
Escola D. Luísa de Gusmão  
Lisboa  
Joana Vantache

### Processos de Síntese Transformações gráficas

- Simplificação (acentuação ou nivelamento) ✓
- Ampliação
- Sobreposição
- Rotação

### Roteiro

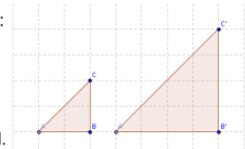
- B.D.: definições, origens, autores, exercício storyboard.
- Linguagem e estilos
- Atividade #1 – Criando uma personagem e expressões faciais
  - 2 páginas de esboços
  - 1 página com 4 vinhetas
- Atividade #2 – Processos de síntese, transformação gráfica
  - Criando ambientes e anatomia expressiva
  - estudos e 1 página com 6 vinhetas
- Atividade #3 – Criando uma mini história e integração de texto digitalmente
  - Criar uma prancha elaborada a partir das atividades anteriores

### Ampliação

- Transformação gráfica que implica:

- Medir – **Dimensionar**  
ampliar – maior dimensão  
reduzir – menor dimensão

- Uma **escala** – relação proporcional.



- Pode ser feita por vários processos:

- Método de coordenadas – **Grelha**

- Fotocopiadoras, retroprojetores, câmaras fotográficas e de filmar, etc..

### Janela de Dürer

- Este processo usando a grelha também serve para representar um objeto real

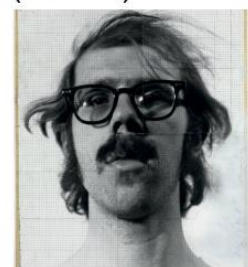


244. DÜRER: Woodcut. About 1527

### Chuck Close (n.1940)

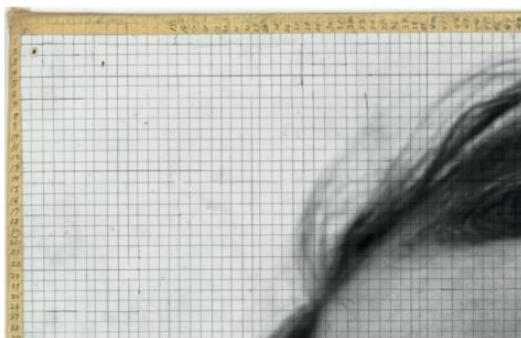


Big Self-Portrait 1967-68  
Acrylic on canvas  
107 1/2 x 83 1/2"



Self-Portrait Maquette 1968  
Ink on collaged gelatin silver prints  
23 3/4 x 18 1/2 in. (60.3 x 46.9 cm.)





Promenor de Self-Portrait Maquette 1968

## Na Banda Desenhada...



McCloud (2007)

## Rotação

Quando observamos um objeto...

...a nossa **Atitude Mental** é essencialmente **Móvel**.

→ Deslocamos-nos para ver melhor o objeto

ou

→ apontamos e "saltamos" com o olhar

...assumimos uma postura **Ativa** através de uma **Colocação Dinâmica** em relação ao objeto

## Rotação

Existem 2 tipos de rotação:

- Rotação do observador em relação ao objeto fixo

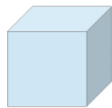
→ *Travelling* (do cinema)

- Rotação do objeto em torno de si com o observador fixo

→ Mudanças sucessivas do objeto entorno de um eixo







## Na Banda desenhada...



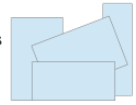
McCloud (2007)

## Sobreposição

- Quando existe uma ocultação (total ou parcial) de certas formas por outras que estão no trajeto do nosso olhar

### → Gerador de Espaço

Tentamos reconhecer as formas incompletas das formas que se apresentam à frente para atrás



### → Gerador de Novas formas

Surgem formas aparentes provocadas pela sobreposição

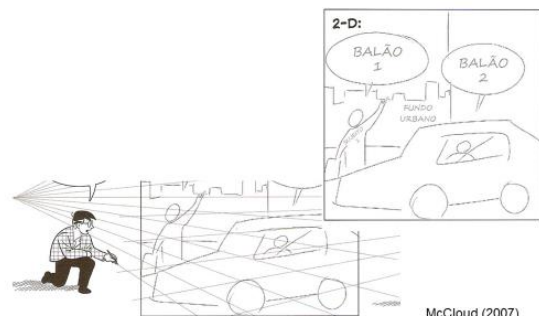


## Amadeo de Souza-Cardoso



CHEVAUX DU SULTAN 1912  
Tinta-da-china sobre Papel

## Na Banda Desenhada...



McCloud (2007)

## Atividade prática

### Rotação

1. Desenhar as formas gerais do modelo (estudo)
2. Imaginar a aparência do modelo rodando 90° sobre si
3. Rodar o modelo e fazer um registo rápido
4. Compara o resultado. Adivinhaste?

### Sobreposição

1. Escolhe 3 formas do modelo e regista
2. combina as formas de maneira a obter sobreposições diferentes

O que acontece se prolongares as linhas que são ocultas pelas formas "da frente"?

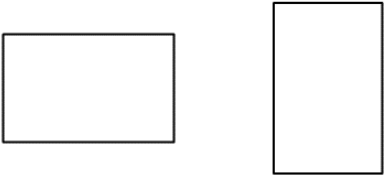


**Apêndice D – Slides aula Enquadramento compondo uma vinheta**

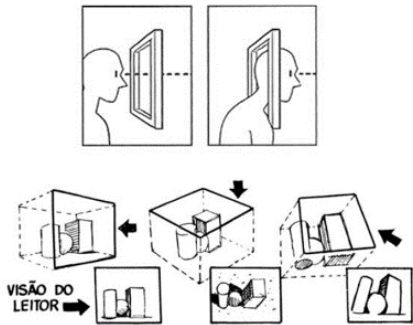
**BANDA DESENHADA**  
Enquadramento  
Compondo uma vinheta

Desenho A 11º C  
Escola D. Luísa de Gusmão  
Lisboa  
Joana Vantache

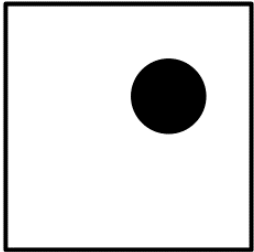
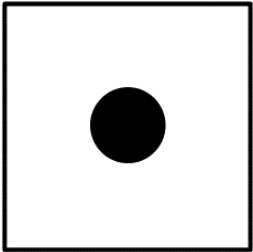
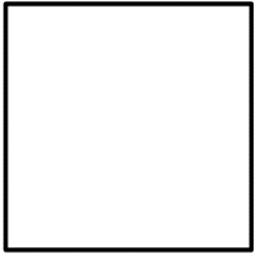
Enquadramento

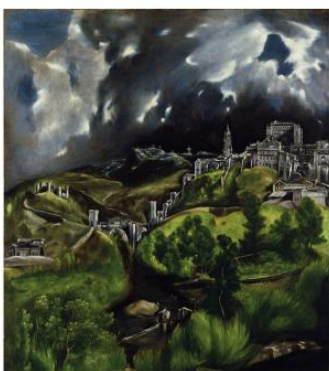
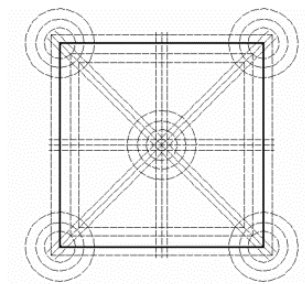
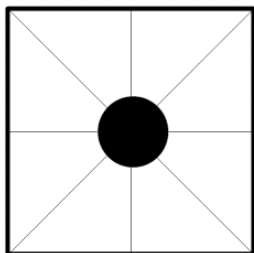


Posição do observador

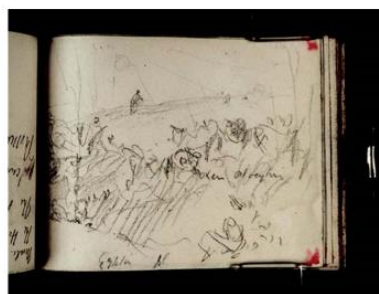


O Quadrado





El Greco (1541-1614)  
Vista de Toledo (1597-1607), óleo s/ tela, 121 x 109 cm



William Turner ( 1775–1851)  
Paisagem com bois e arado(c.1808–11), grafite em papel, 8,7 x 11,7 cm



William Turner ( 1775–1851)  
O Rialto, a partir do Albergio Leon Bianco, sobre o desenho de James Hakewill (1818), aguarela e grafite, 18,2 x 26,6 cm



Vincent Van Gogh (1853-1890)  
Terraço do café à noite (1888), óleo s/ tela, 81 x 65,5 cm



Vincent Van Gogh (1853-1890)  
O quarto de Van Gogh em Arles (1889), óleo s/ tela, 72 x 90 cm



Carlos Botelho (1899-1982)  
Domingo (1935), óleo s/ tela



Nadir Afonso (1920-2013)  
A Cidade Incerta, 2010, acrílico sobre tela, 174x247 cm

## Composição da vinheta

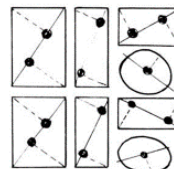


Fig 1

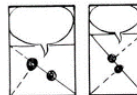
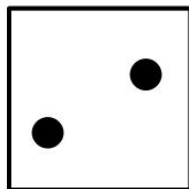


Fig 2

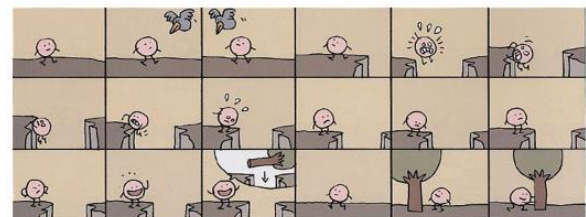
Fonte: Will Eisner (1985)

- Cada vinheta é como um palco onde se arranjam os elementos, que são dispostos com um propósito.
- Enfatiza-se um elemento colocando-o na área onde se concentra a atenção **ponto focal** (ponto para onde o olhar se concentra primeiro).
- Cada vinheta tem o seu próprio **ponto focal** que depende do seu formato. (fig1)
- Se o balão ocupa uma grande parte da área, considera-se a restante procurando aí o **ponto focal**. (fig2)

## Processos de síntese aplicados à Banda Desenhada



## Mister O (excerto de uma página)



Lewis Trondheim

## **Apêndice E – Enunciado da Atividade 1**

### **Atividade 1**

#### **Enunciado**

**Parte I** – esboço e estudo de um personagem a partir de uma imagem

Aplicação de processos de síntese – transformação gráfica: simplificação por nivelamento ou acentuação.

Enunciado apresentado em data show:

- esboços a partir de uma imagem (fotografias, história de arte, desenhos...)
- inventar algumas informações sobre a vida personagem

personalidade (algumas ideias): estações do ano, xadrez, 5 sentidos, planetas, 4 elementos, estilos de arte, signos do zodíaco, plantas e flores...mais??

**Parte II** – Criando um personagem

- a) expressões faciais
- b) 3 vistas

Enunciado apresentado no quadro branco

**Parte III** – elaboração de uma prancha com 4 vinheta onde o personagem se apresenta.

#### **Objetivo:**

elaborar uma prancha com 4 vinhetas (onde o personagem fala de si, ou mostra partes de si)

1º esboço a lápis (estudos no caderno gráfico)

2º *inking*

#### **Conteúdo programático:**

- simplificação ampliação

## **Apêndice F – Enunciado da Atividade 3**

### **ATIVIDADE 3**

#### **Enunciado**

Criar uma prancha de Banda Desenhada com o mínimo de 6 vinhetas e o máximo de 12 vinhetas quadriculares, numa página formato A3.

Materiais, a posição da página e o tamanho das vinhetas são escolhidos pelos alunos.

Narrativa deve começar com a representação do referente definido (papel amachucado) e deve terminar com a personagem desenvolvida anteriormente pelos alunos. Ou seja, na primeira deve surgir o desenho do papel amachucado e na ultima vinheta deve surgir o personagem. Estas duas vinhetas mede 8 x 10 cm. A barra no topo mínimo 4cm máximo 8cm. A barra do fim 3 cm.

Este é um projeto que é individual mas como todos partem do mesmo referente. E no fim vamos ter acesso a todos em sequência por isso pode dizer-se que também é coletivo. O projeto vai dividir-se em 4 Fases.

#### **1ª FASE**

Conceção – Story board/guião + Esboço

3 aulas (2 de 100 min e 1 de 50 min)

**Objetivo:** Contar a historia com imagens gerais, o quê está, como está, onde está o que diz, que barulho faz.

Ter em atenção a colocação dos balões

1ª story board uma folha – Desenho rápido sem pormenor

2ªEsboço outra folha – Desenho mais cuidado com algum pormenor

#### **2ª FASE**

Concretizar – Trabalhar o esboço com os materiais escolhidos

2 aulas (2 de 100 min)

**Objetivo:** Escolher os materiais que melhor dominar e manter uma linguagem coerente. Deixar indicado o espaço destinado aos balões.

Escolher a transformação gráfica que melhor se adequar à história. Terminar a arte final.

Transformações gráficas:

Ampliação;

Rotação;

Invenção de Ambientes

### **3ª FASE**

Finalizar – Tratamento digital – Balões e texto

2 aulas (2 de 100 min)

**Objetivo:** Trabalhar a partir da digitalização ou fotografia (feita previamente). Digitar os textos dos diálogos e outros sinais sonoros e criar as formas dos balões. Conjugador ambos e colocar sobre a imagem.

Transformações Gráfica:

-sobreposição

-fonografia:imagem texto

### **4ª FASE**

Disseminação do trabalho

Criar uma plataforma digital com o objetivo de divulgar online o trabalho dos alunos.

Incluir os trabalhos originais na exposição organizada pelo Professor Saulo.

1 aula ou trabalho de casa da professora Joana

### **Critérios de Avaliação**

Coerência da linguagem e materiais;

Utilização apropriada de transformação gráfica

Enquadramento da prancha e cada vinheta

Coerência, clareza e criatividade na sequência

Consulta do material anteriormente elaborado e as fichas de informação

Notas e registos (no story board e no diário gráfico)

**Finalidades** - segundo Programa (RAMOS 2001):

- Desenvolver as capacidades de observação, interrogação e interpretação.
- Desenvolver as capacidades de representação, de expressão e de comunicação.
- Promover métodos de trabalho.

**Objetivos** -segundo Programa (RAMOS 2001):

- Desenvolver modos próprios de expressão e comunicação visuais utilizando com eficiência os diversos recursos do desenho
- Dominar os conceitos estruturais da comunicação visual e da linguagem plástica

## Apêndice G – Questionários

### Questionário

Atividade 1- Criando um personagem – simplificação e  
Atividade 2 – expressão corporal e criando um ambiente  
– rotação, ampliação, sobreposição e composição

Assinale com um "X" o número da escala que considere adequado

1=Nada 2=Pouco 3=Suficiente 4=Bem 5=Muito bem

Questões	1	2	3	4	5
<b>Atividade 1</b>					
1. Os objetivos das tarefas foram transmitidos com clareza					
2. As introduções teóricas foram claras e esclarecedoras					
3. As fichas de informação foram úteis para realizar as tarefas					
4. O tempo para realizar os trabalhos foi suficiente					
5. O vídeo sobre <i>inking</i> foi esclarecedor e útil para realizar o trabalho					
<b>Atividade 2</b>					
1. A introdução teórica sobre os conteúdos foi pertinente e clara: - Transformação gráfica - Composição					
2. As demonstrações sobre rotação foram esclarecedoras					
3. As demonstrações sobre composição foram esclarecedoras					
4. Os objetivos das tarefas foram claros					
5. O tempo para realizar as tarefas foi suficiente					
6. O <i>feedback</i> (comentários da professora ao longo do trabalho) foram úteis					
7. os exemplos de álbuns de Banda Desenhados facultados ao longo das aulas ajudaram na realização do trabalho					
<b>Na atividade 1...</b>					
... gostei mais de...					
... não gostei de...					
... tive mais dificuldade em...					
<b>Na atividade 2...</b>					
O que achou da tarefa 1?					
O que achou da tarefa 2?					
O que achou da tarefa 3?					
O que achou da tarefa 4?					
Depois das atividades realizada ficou motivado para realizar um projeto de banda desenhada?					

### Questionário



### Atividade 3 – Elaboração de uma prancha de Banda Desenhada

Assinala com um "X" o número da escala que consideres adequado

1=Nada 2=Pouco 3=Suficiente 4=Bem 5=Muito

Questões	1	2	3	4	5
<b>Grau de aprendizagens</b>					
1. Aplicação de transformações gráficas					
2. Realização de um projeto					
3. Enquadrar elementos numa página					
4. Utilização de ferramentas essenciais num editor de imagem					
<b>Importância para a aprendizagem dos processos de síntese – transformação gráfica</b>					
1. A metodologia projetual					
2. Os dois <i>feedback</i> e as questões colocadas ao longo das aulas					
3. O tema do projeto – criação de uma banda desenhada					
<b>Tempo e espaço na realização do projeto</b>					
1. O tempo total foi adequado ao projeto					
2. O tempo de cada fase foi equilibrado					
3. As mesas colocadas em grupo na fase inicial foi benéfico para a fase inicial					
4. Na fase de concretização foi benéfico trabalhar em mesas individuais					

<b>Motivação</b>
Ficaste motivado para desenhar à vista objetos e outros elementos que te rodeiam para usar na narrativa? Porquê?
Ficaste motivado para fazer mais banda desenhada ou outro tipo de comunicação gráfica? Porquê?
As questões que te foram sendo colocadas para pensares sobre o que estavas a fazer, motivaram-te a fazer o mesmo noutros trabalhos? De que maneira?

A realização deste projeto ajudou-te a compreender e aplicar transformações gráficas? Quais?
Adquiriste mais alguma aprendizagens na realização deste projeto? Qual/quais?
Sugere uma atividade que utilize as transformações gráficas?

## **Apêndice H - Exemplos do PixLr**

[em CD]

## **Apêndice I – Ficha de Informação – Emoções Primárias**

[em CD]

## **Apêndice J -- Ficha de Informação - Músculos do Rosto**

[em CD]

## **Apêndice K -- Ficha de Informação – Corpo Humano e Linguagem Corporal**

[em CD]

## **Apêndice L -- Ficha de Informação – O Gesto**

[em CD]

## **Apêndice M -- Planificações das Aulas**

[em CD]

## **Apêndice N – Avaliação e Critérios de Avaliação**

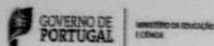
[em CD]

## **Apêndice O – Trabalho Final Apresentado na Exposição**

[em CD]

## ANEXOS

## ANEXO A – Relatório das atividades da mestranda Joana Duarte Vantache



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS NUNO GONÇALVES  
ESCOLA SECUNDÁRIA D. LUÍSA DE GUSMÃO

### RELATÓRIO DAS ACTIVIDADES LECTIVAS DA MESTRANDA JOANA DUARTE VANTACHE

Ano letivo 2014/ 2015

Joana Duarte Vantache, aluna n.º 11974 do mestrado em Ensino de Artes Visuais, da Universidade de Lisboa, realizou nesta escola o estágio integrado na unidade curricular de iniciação à prática Profissional III, no âmbito do protocolo de cooperação com a Escola Secundária Dona Luísa de Gusmão, em Lisboa.

Neste contexto foi acompanhada pelo professor Saulo Araújo, realizando o Projeto de Intervenção Pedagógica numa turma com 6 alunos de 11ª ano do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais na disciplina de Desenho A.

A sua prestação pedagógica ocorreu durante dois anos lectivos: 2013/2014 e 2014/2015. O primeiro ano lectivo a estagiária esteve a assistir as aulas do professor de Desenho A, tendo sido participativa quando solicitada ora no acompanhamento pedagógico, ora na avaliação oral dos trabalhos dos alunos. Desenvolveu uma unidade programática através de duas aulas teórico/práticas em consonância com as necessidades dos alunos. Durante este primeiro ano lectivo a Joana demonstrou muita vontade em estabelecer um diálogo com os alunos a fim de conhecê-los e dar-se a conhecer, proporcionando momentos individuais e colectivos de aproximação. Contudo, demonstrou algum pouco a vontade em lidar com os presentes, evidenciando alguma hesitação na postura de sala de aula. Assim mesmo, a estagiária procurou superar estas dificuldades sem criar conflitos, tentando encontrar meios para envolver melhor os alunos face a atenção necessária da actividade. Informou-se regularmente, com o professor orientador, sobre as pedagogias adoptadas a fim de se encontrar uma avaliação e correcções pertinentes.

Foi responsável por duas aulas práticas cujos conteúdos incidiram-se sobre COR e FORMA, com abordagem à utilização da técnica do guache. O trabalho foi concluído de forma satisfatória. Participou, também, de um Conselho de Turma de final do 1.º Período, tendo abordado *a posteriori* com o orientador questões ali levantadas.

No segundo ano lectivo, a Joana surge mais confiante e com participações pedagógicas mais cuidadas, levantando questões nas reuniões semanais de uma hora com o orientador. Elaborou as planificações de trabalho necessárias à sua prestação lectiva, respondendo positiva e criteriosamente as propostas de trabalho. Apresentou estratégias de melhorias das aprendizagens para os alunos menos interessados e concluiu o seu trabalho dentro do período previsto. Entre as estratégias pensadas, destaca-se a organização, em coordenação com o professor cooperante, de uma Visita de Estudo à 25.ª Edição da Feira Internacional de Banda Desenhada da Amadora, germinando nos alunos o interesse pelo assunto. O conteúdo programático destas aulas foi o PROCESSO DE SÍNTESE, nomeadamente, transformações gráficas e infografia, desenvolvido ao longo de 21 aulas sob o tema da B.D.

Participou de um Conselho de Turma de final do 1.º Período e colaborou com o professor e os alunos na realização da exposição dos trabalhos da turma do 11.º C. Esteve presente no dia da inauguração (19 de Março), construindo um bom ambiente e harmonia entre os presentes. Foi também responsável pelo PowerPoint apresentado nesta exposição cujo conteúdo recaía sobre os trabalhos de Banda Desenha que os alunos da turma realizaram ao longo das 8 aulas por ela executadas durante o 1.º e 2.º Períodos. Participou, ainda, de forma voluntária, na Visita de Estudos as Caldas da Rainha (Museu Malhoa e Faculdade de Design e Artes Visuais), demonstrando interesse pela construção colectiva do conhecimento.

Elaborou fichas de avaliação e auto-avaliação, tendo em conta os parâmetros a serem contemplados e estabelecendo diálogo com os educandos e o orientador a fim de clarificar os objectivos e os critérios de avaliação por ela propostos.

Esteve presente, de forma voluntária, em algumas aulas de Geometria Descritiva a fim de colaborar com o professor desta disciplina e ajudar os alunos mais carenciados. Se disponibilizou, ainda, para dar aulas de apoio desta disciplina para estes alunos, se deslocando à escola algumas vezes, mas sem encontrar interesse dos mesmos.

Após término de suas actividades lectivas, a Joana manteve-se interessada e participativa nas aulas do professor de Desenho A.

De um modo geral, a prestação da formanda foi bastante positiva. No entanto, a meu entender, algumas questões devem ser limadas a fim de ser prestada uma maior qualidade no domínio profissional.

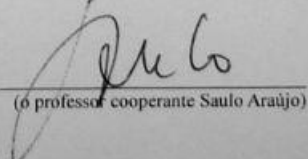
Tendo em conta o número reduzido de alunos na turma, a estagiária não foi confrontada com situações evidentes de mal comportamento, apenas algumas resiliências por parte de poucos alunos. Procurou gerir com serenidade estas atitudes, deixando que as adversidades fossem se diluindo ao longo do tempo em detrimento da aclaração incisiva das mesmas.

Muito embora tenha planificado suas aulas com esmero, por vezes não soube gerir muito bem o tempo das unidades de trabalho a serem leccionadas, trazendo consigo uma expectativa demasiado alta de resposta prática dos alunos. Soube gerir junto do orientador estas questões menos programadas.

O atraso em algumas das aulas, embora curtos, permitiu por vezes que alguns alunos se desconcentrassem no seu início. Assim, nestas situações, sua tarefa tornou-se mais difícil, com evidência na sua postura de evitar o olhar frontal com os educandos mais críticos.

Demonstrou alguma desconcentração na observação de atitudes menos próprias e inadequadas na sala de aula, tendo mostrado sempre disponibilidade para corrigi-las em aulas posteriores após conversa com o orientador.

Lisboa, 25 de Maio de 2015



(o professor cooperante Saulo Araújo)